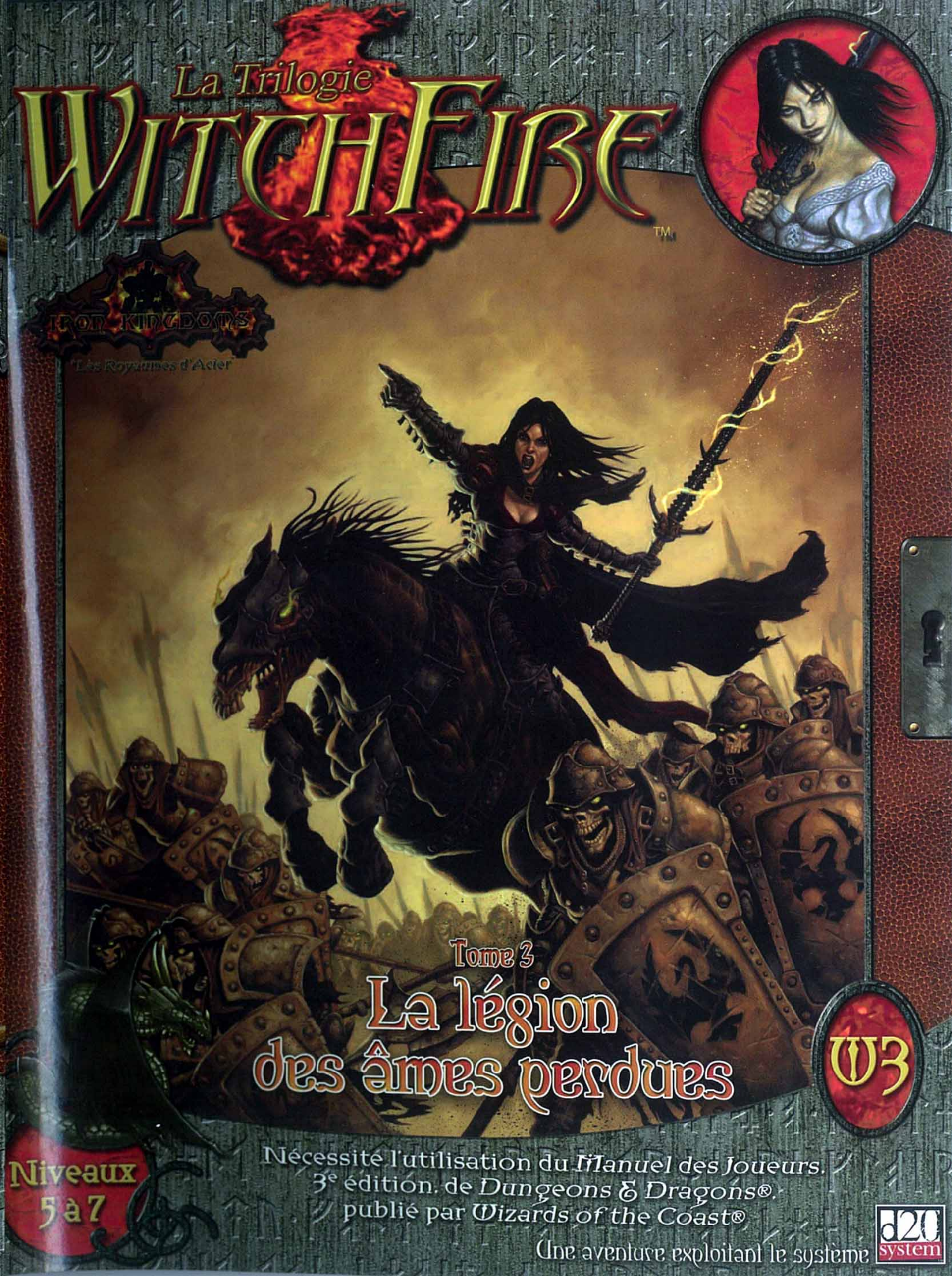

La Trilogie
WitchFire
TM
Iron Kingdoms
"Les Royaumes d'Acier"
Tome 3
La légion
des âmes perdues
W3
Niveaux
5 à 7
Nécessite l'utilisation du Manuel des Joueurs,
3e édition, de Dungeons & Dragons®,
publié par Wizards of the Coast®
Une aventure exploitant le système
d20 system

La légion des âmes perdues nécessite l'utilisation du *Manuel des Joueurs, 3e édition* de **Dungeons & Dragons®**, publié par Wizards of the Coast.









Table des matières

Remerciements

Merci à tous ceux qui nous ont accompagnés dans cette aventure, en espérant que vous nous resterez fidèles car le meilleur est encore à venir. Nous avons aussi une dette envers les personnes talentueuses qui se sont lancées avec nous. Même si vous n'avez pas directement travaillé sur ce livre, vous nous avez aidé à construire les Royaumes d'Acier et votre influence se ressent vraiment.
Enfin, remerciements encore à Jamis Buck pour le superbe logiciel en freeware (www.rpgplanet.com/dnd3e/generators/).



Introduction

Bienvenue au commencement de la fin !



Nous sommes heureux de vous retrouver pour la troisième partie de la trilogie Witchfire ! Ce livre, dernier volume de la série consacrée aux aventures pour le système d20, a été conçu pour un groupe de personnages de niveaux 5 à 7. Il reste toutefois adaptable à n'importe quel groupe de personnages. Il est préférable que les personnages aient joué les tomes 1 et 2 de l'aventure, mais ce n'est pas une nécessité. En effet, le MJ peut parfaitement faire de cette aventure un scénario indépendant, moyennant quelques adaptations mineures.

En tout cas, vous aurez impérativement besoin du *Manuel des Joueurs* de la troisième édition de *Dungeons & Dragons*® pour jouer ce scénario. Le *Guide du Maître* et le *Manuel des Monstres* vous seront également très utiles. Dans le texte ces ouvrages sont abrégés comme suit : MJ, GM et MM. S'il existe une page de référence, elle est indiquée après l'abréviation (i.e. GM93).

Si le MJ le souhaite, les divinités et les créatures du système d20 existant déjà peuvent être intégrées dans cette aventure. Toutefois, la trilogie propose un univers complètement cohérent pour la campagne dans les Royaumes d'Acier. Les MJ qui voudraient transposer l'aventure dans leur univers de campagne devront remplacer les noms des dieux, des lieux, etc.

La trilogie Witchfire se déroule dans les Royaumes d'Acier, un monde fantastique en passe de vivre une véritable révolution industrielle. Acier et sorcellerie restent les principales ressources, mais l'énergie à vapeur, les armes à feu et autres inventions modernes sont de plus en plus courantes. Les Royaumes d'Acier s'acheminent également vers un autre grand bouleversement : la guerre totale. L'invasion lancée par le tyran exilé Vinter Raelthorne IV dans le tome 2 se poursuit dans ce livre et l'orgueilleux royaume de Cygnar va se trouver confronté à une menace aussi sérieuse qu'inattendue. Quoi qu'il en soit, il est possible de transposer cette aventure dans tout autre monde fantastique choisi par le MJ et donc de mettre de côté toute référence aux Royaumes d'Acier. Le seul élément incontournable est la présence d'une cité sur une frontière dangereuse, près de territoires inexplorés.

Les bonus du web

N'oubliez pas de visiter le site www.privateers.com pour y télécharger gratuitement, entre autres :

- Une carte imprimable de Corvis
- Les règles pour les armes à feu dans les Royaumes d'Acier.

Vous pouvez vous tenir au courant de l'évolution du monde des Royaumes d'Acier sur www.ironkingdoms.com.

À l'instar des premiers tomes de la trilogie, cette aventure est divisée en trois actes. Bien que le MJ puisse, à son gré, intervertir de nombreux événements, ces actes suivent un ordre précis. Pour préserver l'intrigue, certains événements doivent en précéder d'autres et le MJ devra s'efforcer de maintenir la trame générale en manipulant le moins possible ses joueurs.

Usages

Pour économiser de la place, les caractéristiques des monstres et des PNJ sont abrégées. Les ennemis ont un facteur de puissance (cf. GM165). Les caractéristiques de la plupart des PNJ et des monstres se trouvent dans les appendices et ne reviennent pas dans le texte principal. S'il est fait référence au tome 1 de la trilogie Witchfire, la page sera précédée de la mention NPL (*La nuit la plus longue*). S'il est fait référence au tome 2 de la trilogie Witchfire, la page sera précédée de la mention ODE (*L'ombre de l'exilé*). Les textes qu'il faut lire à haute voix aux joueurs apparaissent en gras.

Résumé de l'aventure

Au terme du deuxième volet de la trilogie, Corvis est une ville dévastée, tombée sous la coupe de l'exilé Vinter Raelthorne IV et de ses acolytes humains. Par une nuit sanglante les inquisiteurs de Raelthorne ont renversé le gouvernement et désormais Corvis est sous loi martiale. Alors que les laquais de Raelthorne prennent le pouvoir à Corvis, lui-même se constitue une armée à quelques kilomètres de la ville, recrutant ses soldats parmi la race étrange venue des Marches d'Héliotrope : les skornes. Ils sont déjà un millier à se tenir près de Corvis à la fin du tome 2 et dans les jours qui suivent, des milliers d'entre eux viennent grossir leurs rangs. Il y a désormais plus de dix mille guerriers skornes et créatures dressées aux portes de Corvis. En quelques jours seulement, ils

marcheront sur la ville, l'occuperont et contrôleront ses ponts qui sont stratégiques pour faire passer les troupes d'est en ouest au travers du large fleuve Noir.

Une fois que Raelthorne aura pris le contrôle de Corvis avec ses troupes avancées, la cité deviendra le point de passage pour une armée skorne bien plus importante qui envahira le Cygnar et attaquera Caspia, la capitale du royaume. Vinter Raelthorne emploiera ses légions skornes à reprendre le trône à son jeune frère Léto à n'importe quel prix.

Le royaume de Cygnar étant relativement paisible, il est complètement pris de court par le plan de Raelthorne. Le gros des forces de Cygnar est divisé entre la frontière du Khador et la Côte Brisée, d'où il surveille d'un œil vigilant le royaume de Cryx. Aucune troupe n'est affectée à la défense de la frontière est, et, ironie du sort, elle est même considérée imprenable grâce à la présence des Marches d'Héliotrope. Aussi, quand Raelthorne et ses forces skornes arrivent à Corvis, l'armée de Cygnar est à des semaines de route. C'est donc aux PJ que reviendra la tâche d'endiguer l'invasion. Pour y parvenir ils devront s'entendre avec de vieux ennemis et cette fois, l'épée Witchfire elle-même pourra être utilisée pour le bien de tous.

Un peu plus tôt, les PJ auront rencontré leur adversaire de toujours : Alexia Ciannor. Bien qu'ils n'aient pas été dans les meilleurs termes par le passé, cette rencontre s'annonce différente car Alexia veut les aider à chasser les envahisseurs de la cité. Mais ses motivations sont toujours égoïstes : elle veut atteindre Vahn Oberen, l'homme qu'elle juge responsable de la mort de sa mère.

Au cours de l'acte I, les PJ entendent parler de la " légion des âmes perdues ", une très ancienne compagnie de mercenaires décimée lors d'une bataille pour le Cygnar, des années auparavant. Ils réalisent qu'avec le pouvoir de l'épée Witchfire la légion pourrait être ranimée et utilisée pour combattre les forces de Vinter Raelthorne. Alors que l'armée de Cygnar est à des semaines de route, cette option semble être la seule valable pour balayer les skornes avant qu'ils ne puissent sécuriser leur prise sur Corvis et ouvrir la voie à une armée bien plus importante qui, en dévastant la ville et en traversant ses ponts magnifiques, pourrait atteindre Caspia.

Le tombeau de la légion est très éloigné de Corvis et il est surtout protégé par une puissante magie. Le premier objectif du groupe est donc de récupérer un artefact qui permettra d'ouvrir les tombes. Il s'agit d'un marteau géant nommé Duteous qui repose sous les rues de Corvis dans un mausolée depuis longtemps oublié. Les PJ ont deux missions dans l'acte I : d'abord affronter les dangers de la ville souterraine pour trouver l'entrée du mausolée enfoui et ensuite explorer ce dernier pour récupérer le marteau.

L'Exilé

L'acte II est une affaire rondement menée : un voyage aux Pics de l'échine du dragon suivi de l'exploration du tombeau de la légion des âmes perdues. Après avoir brisé les sceaux de la porte du tombeau, Alexia et les PJ reviennent vers Corvis à la tête d'une armée de morts-vivants.

Les PJ ont beaucoup à faire dans l'acte III, du plus simple au plus difficile. Ils doivent sécuriser la porte nord de Corvis pour permettre à la légion de s'approcher sans tomber sous le feu des canons. Ils ont également à s'occuper des guetteurs de Raelthorne alors que leur armée marche vers la porte est et vers les skornes qui approchent. Il leur faut neutraliser plusieurs emplacements de canons sur le pont du fleuve Noir. Ils doivent défendre ou détruire le deuxième pont, le pont nord, pour ne pas être pris de flanc. Ils sont confrontés au maire Borloch. Aux côtés de leurs légionnaires morts-vivants, ils affrontent Raelthorne et ses guerriers skornes et finalement, ils doivent empêcher une dernière fois Alexia de nuire et de mettre la ville en péril en poursuivant sa quête égoïste de vengeance.

Quand tout sera rentré dans l'ordre et si tout s'est bien passé, les PJ auront joué un rôle décisif dans la libération de Corvis. La défaite de la première armée de Raelthorne permettra à Caspia de trouver le temps de se préparer aux futures attaques de l'Ancien. Les PJ auront également le pouvoir d'influencer les destins d'Alexia Ciannor et de la terrifiante lame Witchfire.

Les aventures de la trilogie Witchfire se déroulent dans la région de la ville de Corvis, une vieille cité du royaume de Cygnar, l'un des Royaumes d'Acier. Corvis se trouve au confluent du fleuve Noir et de la Langue du Dragon. Ainsi la ville est devenue un important centre de commerce entre les Royaumes d'Acier et les contrées naines de Rhul au nord. Il s'agit d'une ville à l'histoire riche et son emplacement en fait un lieu de choix pour les aventuriers. Son histoire torturée et sa culture cosmopolite en font la plus célèbre ville des Royaumes d'Acier.



Contexte



Corvis et le royaume de Cygnar sont beaucoup plus détaillés dans la première partie de cette trilogie. L'histoire et la situation actuelle de tous les Royaumes d'Acier (y compris Llael, Ord, Khador et le protectorat de Menoth) ainsi que plusieurs terres voisines (y compris Rhul, Ios, les îles Scharde et les Marches d'Héliotrope) sont détaillés dans le tome 2 de la trilogie. Ci-après vous trouverez des informations sur le rôle des compagnies de mercenaires dans les Royaumes ainsi que des éléments supplémentaires sur l'Église de Morrow, la religion la plus pratiquée de la région. Tous ces éléments (et même davantage) seront détaillés dans le supplément consacré aux Royaumes d'Acier qui doit être publié courant 2002.

La légion des âmes perdues

Une légende des Royaumes d'Acier
Extrait des Livres Persistants de Connaissances et Traditions de Cygnar, volume IV, an 565.

Ce n'est pas un grand secret de dire que pendant la guerre, les hommes payent de leur sang. Ce n'est pas un secret non plus de préciser que chaque dirigeant se fait des ennemis. Malagant le Sévère n'a pas fait exception à ces règles. En ces temps anciens, comme aujourd'hui, les terres limitrophes entre Cygnar et le sud du Khador faisaient constamment l'objet de querelles. La reine Cherize la Sournoise, une célèbre sorcière de guerre d'un grand pouvoir qui aimait particulièrement envoyer ses armées attaquer ses voisins, était alors à la tête du pays de Khador. Cherize avait notamment beaucoup de mépris pour son grand rival, à cause de sa fille, dame Serahzha, aussi connue sous le nom de la Gracieuse dame, qui avait rejoint la cour de Malagant et trouvé réconfort auprès de lui.

Peu de temps après, malgré les hostilités, Malagant poussé par son conseil d'aristocrates indépendants, annonça son souhait de faire de Serahzha sa reine. Maudissant secrètement Malagant, Cherize prit le chemin de la Cathédrale de l'Ascendant Solovin, au nord de Fellig et souscrit à cette promesse de paix conclue avec Malagant et sa nouvelle épouse. Après tout, une guerre entre les deux pays aurait désormais été des plus inconvenantes.

La paix fut de courte durée... à peine cinq années.

Malagant et la Reine Sournoise s'affrontaient depuis si longtemps qu'ils ne pouvaient concevoir un autre type de relation. C'était leur plus grand péché d'orgueil que d'imaginer que tout ce que Caen comptait d'yeux pourrait être fixé sur eux et uniquement sur eux. Ainsi, après quelques années, Malagant se languissait auprès de sa femme, grinçant des dents dans son sommeil et invoquant des fantômes sur les champs de bataille. Serahzha prenait très à cœur son sommeil agité. Mais sa mère, la reine sorcière, n'était pas du genre à badiner. Elle s'intéressait aux tribus barbares tharns, des païens couverts de runes, vivant dans les forêts sauvages et les marais du nord de Cygnar. Ils ne reconnaissaient que leurs propres codes et leurs propres lois, ne prêtant aucun crédit à ceux des hommes civilisés. Usant de tromperie et de ruse, la reine sorcière les poussa à attaquer son ennemi. Elle persuada facilement les sauvages, qui croyaient fermement aux

oracles et aux présages, que les hommes de Cygnar étaient la cause de tous leurs maux. Dès lors, quelques dix mille païens hurlant " Ver ! Ver ! " déboulèrent de l'ancienne Forêt des épines. Sur les terres au nord de la cité des fantômes, ils massacrèrent des centaines d'habitants de Cygnar et rasèrent les places fortes de Brachenmir et Lohgrin, sur la frontière.

Vénérant le Grand Ver Dévoreur, la horde de mercenaires de Cherize se délecta de ce carnage. Cygnar jugea l'événement à la fois tragique et impie, car il était connu de tous que le Dévoreur était une bête cruelle et méprisable, réclamant chair et sang en sacrifice. Le Ver ne prête aucun intérêt aux affaires des hommes et ne cherche qu'à jouir de leurs cris de douleur. Il se nourrit de la mort.

Ceux qui priaient Morrow se réunirent à Archcourt. Il y eut de longs débats entre les primats et le conseil de Malagant au sujet des païens tharns. Que devait faire le Cygnar ? Le Roi Sévère n'avait que trop bien compris l'origine de cette nouvelle menace, mais il n'osait en parler de peur de provoquer une nouvelle guerre avec la nation de Khador. Cela aurait signifié aller contre la volonté de l'Église et Malagant ne pouvait se permettre de perdre le soutien des primats de Morrow pas plus qu'il ne voulait se séparer de sa femme qui était très aimée à Caspia et dans tout le royaume de Cygnar. Non, il n'affronterait pas la Reine Sournoise, pas directement en tout cas. Il allait plutôt la prendre à son propre jeu.

Le roi Malagant, sa voix se faisant douce et profonde, déclara que cette guerre serait une guerre de religion. Il était clair que les actes des barbares tharns étaient une épreuve de foi et il fit de l'attaque sans précédent un affront à Morrow. Après moult délibérations, le primat fut enclin à accepter.

C'était tout ce que le Roi Sévère attendait. Il rassembla ses émissaires et s'empressa de les charger de chartes et d'argent. Ils partirent de Caspia pour se rendre à Stockbridge et embauchèrent une troupe de soldats professionnels, une solide bande de respectables guerriers mercenaires, ayant déjà une fort longue histoire et ayant surtout déjà combattu contre les gens de Khador. Au temps de l'Empire, on les nommait " l'armée faiseuse de roi ", mais en ces temps troublés, ils étaient appelés les Éternels. Comptant plus de huit mille hommes maigres et affamés par une demi-décennie de maudite tranquillité, ils s'empressèrent d'accepter l'offre du Roi Sévère.

Quand il fut clair que le Roi Sévère était sincère, le primat insista pour que les troupes de Cygnar aillent également combattre l'ennemi : en effet des hommes de foi, au moins autant que des hommes d'argent, devaient honorer Morrow sur le champ de bataille. Les Éternels furent sceptiques en voyant les armées royales rejoindre leurs troupes, mais ils les acceptèrent néanmoins. Dans les semaines qui suivirent, une compagnie de guerre affronta une horde d'adorateurs du Dévoreur pour tester ses forces. Un seul soldat, héroïque, parvint à faire fuir l'ennemi ce jour-là. Il se nommait Raven, c'était un jeune commandant des Éternels qui n'avait jamais été défait.

La cour se tint à Fharin et le roi Malagant demanda au remarquable guerrier du nom de Raven d'y participer, ce que fit ce dernier. Le splendide guerrier impressionna la cour par ses talents et son éloquence et il fut longuement loué. Au cours d'une grande cérémonie on lui conféra le rang de commandant de bataillon dans l'armée royale ainsi que le titre de Pourfendeur de Ver. Sa loyauté était partagée entre les deux factions, puisqu'il garda son titre de colonel des Éternels.

Raven demeura près du Roi Sévère toute une année durant et un lien de profonde amitié se noua entre les deux hommes. Ils étaient comme frères : là où allait Malagant, on croisait toujours Raven et bientôt le jeune Pourfendeur de Ver était devenu le garde personnel de Malagant. Mais après un an, Raven demanda instamment au roi la permission de retrouver sa place parmi les Éternels qui étaient lourdement sollicités. Malagant jugea que cela était bon et qu'il devait en être ainsi. En franchissant les portes de Fharin, le vaillant soldat portait à la fois le symbole de Cygnar et les cent couronnes – l'ancien symbole de l'armée faiseuse de roi du temps jadis.

Le Ver Dévoreur

Nombreux sont ceux qui pensent que le Ver Dévoreur n'est qu'une créature mythique et légendaire. Mais il s'agit du très ancien adversaire de Menoth. Bien qu'on en parle rarement comme d'un dieu, cette créature en a tous les attributs, y compris la capacité à accorder des pouvoirs et des sorts à ceux qui l'adorent. Le Dévoreur est décrit comme un monstre bestial prenant plusieurs formes et on le nomme souvent " la Bête Informe ". Il prend toutefois souvent l'apparence d'un serpent et parfois celle d'un lion couvert d'écailles. De vieilles légendes évoquent une bataille sans fin entre Menoth et le Ver, dans laquelle aucun des deux n'a jamais réussi à prendre définitivement l'avantage. Le Ver est une créature de chaos naturel et de destruction, il déteste la civilisation la considérant comme l'œuvre de Menoth.

Bien qu'il soit décrit comme effrayant et brutal, le Dévoreur est chaotique neutre et non chaotique mauvais. Ses adorateurs furent nombreux, mais aujourd'hui sa suite est réduite. Sa plus importante source d'adorateurs provient des tribus barbares d'alignement chaotique, particulièrement celles des îles de Scharde et celles des abords des Marches d'Héliotrope. Un certain nombre de druides adorent aussi le Dévoreur et il y a également quelques cultes isolés en d'autres parties des Royaumes d'Acier. Les prêtres du Dévoreur peuvent être de n'importe quel alignement chaotique et ont accès aux domaines Chaos, Destruction, Faune et Force.

Dans les mois qui suivirent, le Pourfendeur de Ver accompagné de ses frères Éternels et de leurs alliés de l'armée royale traqua l'ennemi sans relâche. Au bout d'un an, le vent de la bataille tourna : la horde barbare des tharns perdait peu à peu du terrain alors que les forces de la vertu regagnaient les nombreux tours et forts pris par l'ennemi.

Malheureusement, peu de temps après, le destin du nouveau champion devait prendre un tour tragique. On raconte que Raven fut blessé par un projectile tiré au mauvais moment par ses propres compagnons, lors du siège de l'un des forts. Le rétablissement du Pourfendeur de Ver était plus qu'incertain.

Quand il apprit la nouvelle, Malagant encaissa douloureusement le choc. Mais son désir de se rendre sur le champ de bataille fut contrarié par ses devoirs envers l'Église et l'État qu'il ne pouvait suspendre en cette période agitée.

Pendant tout ce temps, Cherize la Sournoise, nullement satisfaite, était devenue encore plus avide du sang de Cygnar. Le cœur empli de dégoût pour Malagant, elle désirait plus que tout lui infliger un coup imparable et mortel. Sa haine était si profonde et

sombre qu'il est même dit qu'elle maudit Morrow. Sa haine était si profonde, qu'elle avait atteint ses propres entrailles. Sa haine travailla même contre son propre sang, en la personne de sa fille, Serahzha, et la reine sorcière ourdit un plan contre nature. Elle retourna une fois de plus parmi les turbulents tharns. Dans son manteau de mensonge et de tromperie, elle les persuada d'organiser une négociation avec les gens de Cygnar pour racheter les prisonniers et parler de la paix. Dans le plus grand secret, sous des couverts profanes, la Sournoise proférait ses mensonges de la voix même de la Sombre Jumelle ! Ah ! Les époques terribles réservent toujours de ces grands moments où le mal éprouve les nations du bien.

L'Église de Morrow, ayant joué un rôle doublement actif dans les domaines politiques et militaires, fit entendre sa décision. Le primat demanda que la demande de négociation soit acceptée, mais le roi Malagant n'était pas dupe. Il savait bien qu'il n'y avait aucune raison pour que Cherize ne mérite pas, pour une fois, son surnom. Cependant, il choisit, en homme brave, d'accepter l'arrangement. Après tout, il avait les Éternels, il avait Raven dont la lame n'avait jamais mordu la poussière. Toutefois, quand un envoyé arriva à Fharin avec de nouvelles conditions pour la rencontre, la fière attitude du Roi Sévère se mua en violente indignation. À la place de Malagant, ils voulaient Serahzha. Il était connu que, comme les gens de Khador, les tharns accordaient une grande valeur aux femmes. Il était demandé que la Gracieuse dame, si populaire parmi ses gens, se rendît aux Pics de l'échine du dragon pour rencontrer les barbares. Ils ne négocieraient une trêve qu'avec elle.

Dire que Malagant était méfiant serait un pur euphémisme. Mais Serahzha supplia son mari pour obtenir la permission de se charger de cette mission. Elle désirait plus que tout mettre un terme aux effusions de sang dans son nouveau royaume et était prête à tout tenter pour les faire cesser. Le Roi Sévère était hors de lui. Il aimait sa reine mais il ne pouvait la convaincre que sa mère était derrière tout cela. Et même si elle acceptait d'admettre que sa mère était impliquée, elle lui répliquait qu'elle était assurée que cette dernière écouterait sa propre fille ! Non, trancha Malagant. Il serait damné plutôt que de livrer sa reine aux troupes ennemies ! Il s'énervait et s'agitait, ne sachant que décider et son conseil subissait sa colère.

Ce fut le moment que choisit le Pourfendeur de Ver pour revenir de ses batailles dans le Nord, à la plus grande surprise de la cour de Fharin. Il portait un masque pour couvrir ses vilaines blessures, mais il était plein de vigueur et de flamme : Raven tel qu'auparavant ! Il avait appris la colère du roi et était venu pour s'entretenir avec lui en privé, en frères d'armes. En fin de compte c'est sa voix qui emporta le cœur du roi. Lors d'une cérémonie de serment, le Pourfendeur de Ver s'agenouilla devant le Roi Sévère et, embrassant le sceau de Morrow, il donna sa parole à la cour. Il jura de rester toujours près de Serahzha et d'emmener avec lui son bataillon royal ainsi que toute l'armée des Éternels aux pics. Il jura qu'aucun mal ne serait fait à la reine de Cygnar et il reçut la bénédiction divine. Il portait l'insigne du Bon Jumeau et, alors que sa bannière arborait le sceau des cent couronnes, son bouclier portait le cygne de Cygnar, montrant sa double allégeance et faisant de lui le champion des deux armées.

L'expédition partit au nord pour rencontrer les tharns sous la Langue du Dragon dans les Pics de l'échine du dragon. Ce fut la dernière fois que le Roi Sévère ou les gens de Cygnar virent leur reine en vie. Et depuis ce temps les gens de Cygnar parlèrent du Pourfendeur de Ver comme du Traître ou du Masque Noir.

Les armées suivirent la piste de la défense de sanglier jusque dans les Pics de l'échine du dragon et campèrent dans l'une des nombreuses gorges de la région. La garde personnelle de la Gracieuse dame, composée de soldats de Cygnar et de Raven l'accompagna jusqu'au point de rendez-vous et attendit la venue des princes tharns. Mais ils ne vinrent jamais.

Nul ne sait précisément ce qui se passa dans ces hautes montagnes, mais l'armée des Éternels fut prise en embuscade par un grand nombre de barbares tharns couverts de peintures de guerre. Les barbares se dressèrent autour d'eux, poussant des cris de bataille à glacer le sang et les menaçant de leurs épées runiques. Les cinq cents Éternels formèrent désespérément leurs bataillons, leurs étendards flottant dans le vent et le bruit de leurs cornes de guerre résonna à travers toute la vallée, alertant le reste des troupes de la présence de l'ennemi en leur sein. À une vallée de distance, les chevaliers de l'armée royale de Cygnar éperonnèrent leurs cinq cents chevaux en direction de l'appel, mais il est dit que le terrain difficile travailla contre eux. Ils arrivèrent trop tard : les tenaces Éternels étaient tous tombés, même si la légende rapporte qu'ils avaient emporté dans leur tombe plus de vingt mille de leurs ennemis...

Quant à la reine et sa garde, il est dit également qu'ils furent assassinés, par des ombres...

Quant à Raven... il survécut. On le retrouva errant sur le champ de bataille, implorant le pardon pour avoir trahi ceux qu'il aimait le plus. Les avoir trahis, tels étaient ses mots, ou du moins ceux que rapportent les chevaliers de Cygnar arrivés trop tard. Selon certaines légendes, ce n'est pas ce qu'ont rapporté ceux qui ont survécu ce jour-là...

Les chevaliers et les aumôniers de bataille eurent alors une vision divine. La Volonté de Morrow descendit sur le champ de bataille et un Archonte de Morrow leur apparut. Une voix de tonnerre prononça ces mots : “ Rassemblez vos morts et conduisez-les vers l'est où vous leur érigerez la tombe qui leur revient. Leur sacrifice ne sera pas oublié. Leurs âmes ne seront pas perdues. Les légions tombées ce jour se relèveront un jour pour défaire les forces du Mal. Qu'il en soit ainsi, par la Volonté de Morrow. ”

Le dévot général Bannock dirigea l'expédition qui s'efforça d'emmener les corps des Éternels dans les montagnes. Certains chevaliers émirent des doutes quant à la sagesse de leur général, mais il leur demanda : n'avaient-ils pas tous vu le même miracle ? Bientôt, même les plus méfiants des chevaliers se mirent au travail derrière leur chef et sa suite d'aumôniers de bataille, ils étaient sûrement tous habités par l'esprit de Morrow ! Avant peu le sol de la vallée n'était plus jonché que des os des barbares et plus un seul Éternel ne reposait parmi eux.

Les érudits aujourd'hui se querellent quant au fondement de cette légende. Certains disent qu'elle a été inventée bien des années plus tard, pour apporter un peu d'espoir à un si douloureux événement dans l'histoire de Cygnar. Ceux qui défendent la légende conjecturent qu'à la lumière du grand sacrilège, à cause de l'implication dans les affaires des hommes d'un agent du Sombre Jumeau (certains pensent au Traître, d'autres à Cherize la Sournoise) et de la bête impure, le Dévoreur, ceux qui sont morts au combat sont tombés en défendant la vertu et que c'était la volonté de Morrow qu'on leur donne une sépulture de soldat. Si une tombe existe, cachée quelque part dans les gorges torturées ou sur les aiguilles inaccessibles des Pics de l'échine du dragon, personne ne l'a encore trouvée, au plus grand désespoir des quelques expéditions qui s'y sont essayées.

Après la bataille, ces traîtres de tharns furent maudits des Dix Fléaux. Le ventre de leurs femmes devint sec comme la pierre et leurs enfants s'étiolèrent comme des rameaux dans le mauvais vent d'hiver. Après encore quelques escarmouches, leurs guerriers perdirent la foi, leur nature sauvage s'étiola et ils se retirèrent dans la vieille Forêt des épines. Nul n'entendit parler d'eux depuis, il est probable qu'ils aient disparu.

Quant à la Gracieuse dame, on ne parla plus jamais d'elle. Certains pensent que sa propre mère est responsable de la disparition de la reine bien-aimée. La mère de son côté, la reine Cherize la Sournoise, fut également perdue et il ne fut plus jamais question d'elle depuis ce jour, évoqué maintenant sous le nom de Jour de la Légion des âmes perdues, ou de façon plus succincte comme le Jour Perdu.

Le guerrier Raven quant à lui, disparut dans les montagnes, poursuivi par une troupe de soldats de Cygnar furieux, dont le général Bannock lui-même, sur le compte duquel la rumeur courait qu'il avait été bien prompt à se lier d'amitié avec le Pourfendeur de Ver. Son histoire, bien sûr, se poursuit, comme nous le savons, mais il sera à jamais connu comme le Traître à travers tout le pays de Cygnar et ce jusqu'à sa mort, plusieurs dizaines d'années plus tard.

Le roi Malagant, le cœur empli de chagrin, tomba malade en entendant la nouvelle de la mort de Serahzha et de la trahison apparente de Raven, même si le détail de ce qui était réellement arrivé le Jour Perdu resta à jamais incertain pour lui. Le Roi Sévère se mura dans un état fiévreux et son corps autrefois si puissant se mit à dépérir. Il mourut quelques mois plus tard dans son lit, formulant de ses lèvres pâles, une dernière malédiction contre le Pourfendeur de Ver...

La tradition des mercenaires

Depuis toujours, même les armées des plus puissants royaumes ont cherché l'appui d'étrangers compétents. L'histoire du royaume compte des milliers de brigades de mercenaires. Certaines ne valent guère mieux qu'une troupe de brigands, se louant pour n'importe quelle besogne sanglante, à la seule condition d'être payées. D'autres sont de nobles organisations ayant un long passé de combats honorables. Certaines travaillent étroitement avec des Royaumes d'Acier et, les années passant, elles sont en tous points devenues des branches officielles de l'armée sans toutefois en avoir le nom. C'est le cas des Boucliers noirs de Cygnar.

Les compagnies de mercenaires abondent encore aujourd'hui dans les Royaumes d'Acier. Bien sûr, chaque royaume a sa propre armée, mais la maintenir coûte cher et oblige à recourir à l'impôt. En dehors des véritables périodes de guerre, les grandes armées régulières ne sont pas populaires et drainent de nombreuses ressources. Même les royaumes qui ont des armées puissantes n'ont pas toujours les moyens de déployer leurs troupes pour des escarmouches de moindre importance. Le fait de déplacer une armée a toujours de subtiles implications politiques alors qu'il est parfois nécessaire de régler un conflit rapidement et surtout sans inquiéter outre mesure ses voisins.

C'est dans ce cadre que les compagnies de mercenaires présentent tous les avantages. Elles sont autonomes et entretiennent leurs propres finances et leur équipement. Un roi qui veut punir des colons étrangers sur les frontières de son royaume peut louer les services d'une compagnie de mercenaires qui les fera fuir, tout en condamnant publiquement toute effusion de sang. Deux royaumes peuvent se livrer une guerre faite d'escarmouches, chacun avec sa propre compagnie de mercenaires et ne jamais reconnaître officiellement l'existence du conflit.

Les compagnies de mercenaires sont un excellent moyen pour " combattre farouchement, tout en conservant la paix " comme le bon roi Léto l'a mentionné un jour. La plupart des affrontements à grande échelle qui surviennent aujourd'hui dans les Royaumes d'Acier impliquent un certain nombre de compagnies de mercenaires.

Les soldats qui rejoignent ces compagnies y trouvent de nombreux avantages. Devenir mercenaire représente un bon moyen pour un combattant aguerri de gagner une bonne paye et de vivre dans l'action. Les compagnies de mercenaires sont prêtes à payer généreusement les spécialistes très recherchés comme les bardes de guerre, les ensorceleurs, les magiciens, les aumôniers de guerre, mais également les soldats ordinaires.

Même si les mercenaires obéissent à un code de conduite, leur mode de vie reste beaucoup plus flexible que celui des armées régulières. La plupart des compagnies ont des temps de service relativement courts et se dissolvent temporairement entre deux missions, permettant aux mercenaires de vaquer à leurs occupations. La hiérarchie d'un mercenaire, sa discipline et sa conduite au jour le jour sont moins strictes que dans les armées du royaume. Le plus important sans doute est que la plupart des compagnies ne se soucient guère du passé plus ou moins sordide de leurs soldats. Monter en grade dans une armée demande (habituellement) une réputation honnête et une loyauté prouvée au royaume en question, ou au moins un peu d'argent pour corrompre les officiels concernés.

L'Église de Morrow

L'Église de Morrow est l'institution religieuse la plus puissante des Royaumes d'Acier : elle est en effet la religion d'état de quatre des cinq royaumes humains (Cygnar, Khador, Llael et Ord).

Certains conflits séculaires (comme les conflits frontaliers ou les guerres) peuvent mettre l'Église sous pression si les deux nations impliquées sont croyantes. L'Église essaye de rester en dehors des affaires politiques. Elle se bat pour la paix et est partisane des traités de Corvis, mais elle reconnaît que la guerre est parfois inévitable. Elle s'efforce en temps de guerre de faire en sorte que les batailles soient honorables, que les blessés soient soignés, que les mourants disposent de leurs derniers droits et que les morts aient une sépulture.

Historiquement, il y a toujours eu plus d'hommes que de femmes dans le clergé de Morrow, mais les femmes n'en sont pas exclues et un certain nombre des Ascendants les plus populaires sont des femmes. De même, les prêtres sont encouragés à se marier, à avoir des enfants et à avoir une vie en dehors de l'Église.

Organisation

L'Église est organisée en trois divisions, qui reposent sur l'alignement. Ces divisions ont un statut égal, car les alignements du bien sont tous également estimés par l'Église. Les divisions sont :

- Le Chemin de la Justice (loyal bon)
- Le Chemin de l'Accord (neutre bon)
- Le Chemin de la Droiture (chaotique bon)

Ci-après, les rangs conventionnels du clergé, du plus élevé au plus bas :

- Primat
- Exarque
- Vicaire
- Haut prélat
- Prélat
- Recteur
- Aumônier
- Prêtre/clerc

Le **primat** est le leader de l'Église de Morrow, c'est un titre qui revient aux personnes les plus saintes. Morrow choisit directement le primat par une manifestation de ses Archontes. Ce titre est toujours donné au plus puissant et au plus avantagé des prêtres de la foi. Le primat préside à la Cathédrale Archcourt à Caspia et il garde son titre jusqu'à sa mort, heure à laquelle il connaît l'ascension et va servir comme Archonte dans l'armée de Morrow, mêlant son esprit avec celui de l'ancien primat.

Les **exarques** sont souvent évoqués comme faisant partie d'un seul corps : l'Exordeum. Il y a 36 exarques qui servent à la Cathédrale Archcourt autour du primat. Les exarques sont des

prêtres exceptionnellement influents qui aident à prendre toutes les décisions importantes de l'Église.

Il est fréquent que les **vicaires** soient organisés en conseils vicariaux. Chaque conseil vicarial est composé de neuf vicaires. Les conseils vicariaux surveillent de larges territoires au sein desquels ils représentent l'autorité ultime de l'Église. Ils gèrent de nombreuses villes et cités, chacune ayant de nombreuses églises.

Le titre de **haut prélat** est le plus haut titre du clergé ordinaire. Les hauts prélats sont responsables d'une seule cité ou d'une grande ville. Il leur appartient de gérer toutes les églises de leur cité.

Les **prélats** sont responsables de plus petites cités, de villes ou de sections de grandes cités. Ils ont les mêmes fonctions administratives que les hauts prélats mais gèrent moins d'églises.

Les **recteurs**, **aumôniers** et **prêtres/clercs** sont les titres les moins élevés, portés souvent par des prêtres qui dirigent seulement une église ou un lieu de culte. Les recteurs sont les piliers de la foi, les grands-prêtres de leurs églises. Dans les plus petites villes, un recteur peut être le prêtre de plus haut rang. Familièrement on utilise le terme " prêtre " pour parler du clergé qui reste travailler à l'intérieur de l'église et ne part pas à l'aventure et le terme " clerc " pour parler de ceux qui sont envoyés en mission au nom de l'Église. Aumônier est un terme honorifique pour les prêtres qui ont bien servi. Le terme " d'aumônier de bataille " est utilisé couramment pour parler des prêtres qui servent dans une armée ou une compagnie de mercenaires.

Les titres solennels utilisés dans l'Église sont parfois longs et compliqués. Par exemple : " Son Excellence le vicaire Edouard le Droit " ou " Son Éminence, l'exarque de l'Accord David Jovian ". On s'adresse au primat avec un " Sa Suprême Sainteté, le primat ".

Lieux de culte et cérémonies

Dans les royaumes où le culte de Morrow est pratiqué, même les petits villages ont au moins un lieu de culte, géré par un aumônier et ses assistants. Les grandes villes ou les petites cités ont fréquemment une demi-douzaine d'églises, de nombreux recteurs et plusieurs prélats sous l'autorité d'un haut prélat dans une grande cathédrale. De nombreux laïques sont également au service de chaque église ou cathédrale. Cela inclut des paladins, des guerriers et des hommes d'armes pour assurer la sécurité de l'église (on les appelle les " gardiens "), des membres d'autres professions comme les magiciens ou les experts ainsi que des acolytes et des clercs.

L'apparence et la décoration des églises varient grandement en fonction de l'époque à laquelle elles ont été construites et de l'investissement en temps et en argent. Le lieu de culte le plus courant sera constitué d'une alcôve bien éclairée, ornée d'une statue ou d'une figurine de Morrow, généralement en pierre ou en bois et entourée de cierges. Les murs de l'alcôve sont généralement recouverts d'une fine couche d'or ou d'argent pour amplifier la lumière.

Ces petits lieux de culte contrastent avec les grandes cathédrales des plus vieilles villes, ornées de vitraux, de plafonds en voûtes, de mosaïques, de nombreuses statues de Morrow et des Ascendants, de peintures et de fresques illustrant les faits remarquables du dieu et de ses serviteurs. Certaines églises sont dédiées à un Ascendant en particulier et dans ce cas, l'Ascendant sera particulièrement représenté dans les décorations.

Les cérémonies varient, mais elles consistent généralement en un rassemblement par le prêtre de l'assemblée des fidèles et en un prêche sur la vie de Morrow. Il y a une messe une fois par semaine, le jour traditionnel du culte et d'autres messes liées aux événements majeurs de la vie de Morrow. Les croyants sont encouragés à prier Morrow ou ses Ascendants une fois par jour. Il n'est pas obligatoire d'assister à toutes les messes, mais presque tout le monde assiste à la grand-messe annuelle de l'Ascension au début de l'année. Dans tous les autres cas, les portes de l'église sont toujours ouvertes à ceux qui recherchent du soutien, et des arrangements peuvent être conclus pour des cérémonies particulières comme les mariages ou les funérailles.

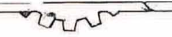
Les organisations alliées

L'Église est servie par un nombre important d'organisations non cléricales. Elles seront plus détaillées dans le supplément à paraître dédié aux Royaumes d'Acier.

- **Les chevaliers des Prophètes** : un ordre de paladins et de guerriers. Le Grand chevalier des Prophètes est à Caspia et sert directement le primat. Chaque royaume a sa propre branche de chevaliers. Les paladins assignés au service du Sancteum à Caspia se nomment les chevaliers du primat.
- **L'Ordre de la Garde** : il s'agit d'un ancien ordre de moines qui garde les reliques de Morrow et de ses Ascendants. Ces moines sont rarement vus en dehors de leur monastère, qui est isolé et difficile d'accès (dans les montagnes de Cygnar). Le chef de l'ordre est l'archabbé et chaque monastère est géré par un abbé. Les moines se nomment frères ou sœurs.



Et ne me posez pas de questions sur les Archontes ou les Ascendants. Je n'ai jamais vu un dieu ou ses mignons me sauver la vie et j'espère que vous n'espérez pas cela non plus. Si vous êtes en danger, blessé à mort et qu'il y a un prêtre dans les parages, dites-lui : " Par pitié mon père, soignez-moi, je ne veux pas mourir ". Cela vous servira davantage que de prier toute la journée. Une prière ne sert à rien d'autre qu'à laisser un sourire sur votre visage à l'heure de votre mort.
- Phineas Kurgan.



Les Ascendants de Morrow

Les Ascendants sont les plus puissants des servants divins de Morrow. Ce sont des entités saintes très réelles, avec des personnalités distinctes et des sphères d'influence. Les Ascendants sont tous d'anciens héros mortels avec chacun leur histoire et leur vie, qui ont connu l'Ascension quand ils sont morts et qui servent Morrow sous une forme supérieure.

Les Ascendants servent d'intermédiaires entre Morrow et ses serviteurs et interviennent parfois directement dans les affaires des mortels. La plupart du temps, ils préfèrent fournir des inspirations et des aides indirectes.

Liste des Ascendants :

- Nom (genre) - Date de l'Ascension : patronage [domaine de prêtre]
- Angellia (f) 1027 AR : connaissances, histoire, légendes [Connaissance*]
- Corben (m) 102 PR : alchimie, astronomie, magie [Magie]
- Doleth (m) 1411 AR : marins, pêcheurs [Eau]
- Ellena (f) 1890 AR : aventuriers, voyageurs [Voyage*]
- Gordenn (m) 812 AR : famille, paysans [Flore]
- Katrena (m) 1810 AR : bravoure, chevalerie, paladins [Bien*]
- Markus (f) 305 PR : sentinelles, soldats [Guerre*]
- Rowan (f) 289 AR : opprimés, pauvreté [Protection*]
- Sambert (m) 605 AR : artisans, charpentiers, maçons [Force*]
- Shevann (f) 500 PR : banquiers, marchands [Chance]
- Solovin (m) 1253 AR : médecins de campagne, sages-femmes, soigneurs [Guérison*]

AR : avant la Rébellion – PR : après la Rébellion
* : domaines partagés avec Morrow

Les prêtres de Morrow qui ont choisi un Ascendant comme saint patron choisissent l'un de leurs domaines parmi ceux de Morrow et l'autre parmi ceux de leur saint patron. Par exemple un prêtre qui a choisi Corben comme saint patron pourra prendre les domaines de Connaissance (Morrow) et de Magie (Corben). Les bénéfices additionnels conférés par les Ascendants comme saints patrons seront décrits dans le supplément à paraître dédié aux Royaumes d'Acier.

Les Archontes de Morrow

Les Archontes sont des Ascendants spéciaux qui composent le second groupe des principaux serviteurs de Morrow. Les Archontes sont les esprits de chacun des primats de l'Église, appelés au service de Morrow à leur mort, qui ont connu l'Ascension. Ce sont des esprits de lumière, angéliques et anonymes, qui ont abandonné leur identité dans un ultime sacrifice désintéressé, devenant de purs esprits aux côtés de Morrow. Les Archontes sont appelés, dans leur ensemble, " l'armée de Morrow ".

Les Archontes se manifestent encore plus rarement que les héroïques Ascendants et quand ils le font, c'est un grand prodige puisqu'ils représentent la manifestation directe de la volonté de Morrow. La seule manifestation régulière des Archontes survient quand un nouveau primat est révélé. Traditionnellement trois Archontes apparaissent au nouveau primat et l'escortent personnellement jusqu'à la Cathédrale Archcourt à Caspia. Toutes les autres manifestations des Archontes sont consignées avec soin par les prêtres du culte, car Morrow parle souvent du futur à travers eux. Leurs paroles sont accueillies comme des prophéties et leur sens caché est étudié par des prêtres érudits et des moines. Aucune manifestation commune des Archontes et des Ascendants n'a été enregistrée à ce jour et l'on pense qu'ils accomplissent des fonctions divines bien séparées.

Les Archontes sont identifiés dans les archives historiques par les noms qu'ils portaient quand ils étaient primats, même si ces noms sont de peu d'importance pour eux. Quelques dévots serviteurs de Morrow prient les Archontes bien que ce ne soit pas encouragé par l'Église. Le culte individuel n'est autorisé qu'envers les héroïques Ascendants et Morrow lui-même. Les Archontes ne peuvent pas tenir lieu de saint patron, pas plus qu'ils ne peuvent donner accès à des domaines de prêtre. Ils représentent la voix et la volonté de Morrow.



Ces prêtres rendent les choses vraiment trop compliquées. Il y a le primat au sommet et les prêtres tout en bas et tous les autres sont quelque part entre les deux. Qu'est ce qu'il y a de si compliqué là-dedans ? Vous rencontrez un prêtre et vous lui dites : " Bonjour mon père, comment ça va aujourd'hui ? " Il vous reprendra s'il veut être appelé autrement, alors pourquoi s'embarrasser à retenir tout le reste ?
- Phineas Kurgan





Acte I

Où les aventuriers empruntent un artefact à un vieil ami de la cité.



Si les PJ ont joué les aventures des deux premiers tomes - ce que nous assumerons ci-après - ils ont déjà des relations avec deux des PNJ importants : le père Dumas et le capitaine Helstrom. Dans ce cas, il est facile de mener à bien l'aventure. Elle commence quand Alexia contacte les PJ, leur proposant une trêve ou quelque chose de semblable (si les joueurs n'ont pas réussi à sauver le père Dumas du donjon de *L'ombre de l'exilé* le MJ devra remplacer ce dernier par un autre personnage de l'Église de Morrow. Il est essentiel pour le scénario de maîtriser les notes concernant l'Église et il est vital que les PJ aient un allié haut placé dans l'Église.).

Si les aventuriers sont arrivés récemment dans les Royaumes d'Acier, Alexia restera dans l'ombre pour approcher le père Dumas et les PJ trouveront un plan pour réveiller la légion des âmes perdues. Dans ce cas le MJ devra trouver un moyen d'impliquer les PJ dans les affaires de Corvis. Voici quelques pistes :

- Selon la bonne vieille tradition des jeux de rôles fantastiques, nos robustes aventuriers sont contactés pour une mission. Le capitaine Helstrom essaye de les embaucher pour récupérer un artefact dans les tréfonds de la ville.
- Les PJ peuvent être des habitants de Corvis qui souhaitent s'opposer au nouveau gouvernement. En tant que rebelles, ils peuvent entrer en contact avec le père Dumas qui leur demandera de l'aider dans ses affaires en cours.
- Dans la même veine que le point d'entrée précédent, les PJ pourraient entendre parler de la résistance dans le milieu criminel. La chef du gang des Griffons, Selar (cf. appendice B) souhaite que les envahisseurs quittent la ville et elle fera pour cela tout ce qui est en son pouvoir, tant qu'elle peut éviter d'être impliquée.
- Les aventuriers peuvent être embauchés par un collectionneur ou un érudit d'une autre ville pour retrouver un artefact : un énorme marteau magique, caché quelque part sous la ville de Corvis. Les PJ apprendront, pure coïncidence, que cet artefact est également celui que recherchent Dumas et Helstrom, ce qui les lance sur les actes II et III.

Résumé de l'acte : les aventuriers apprennent d'Alexia et du père Dumas qu'il existe une grande prophétie qui pourrait constituer une aide pour la ville ; c'est la légende de la légion des âmes perdues, une armée de mercenaires qui repose dans une tombe quelque part dans les montagnes à quelques lieues de Corvis. Pour ouvrir le tombeau de la légion, qui a été magiquement scellé, les PJ doivent d'abord retrouver un puissant artefact : le marteau Duteous, qui repose sous la ville.

Pour atteindre l'artefact, les PJ vont devoir affronter les périls d'un mausolée enfoui et hanté. Comme si cela ne suffisait pas, rien que pour rejoindre le mausolée, les PJ vont devoir s'aventurer sous la ville, au niveau du croisement de Filchers, au centre du domaine d'un puissant syndicat du crime : les Griffons.

(Si les PJ débutent dans la trilogie, il faut noter qu'Alexia n'aura pas de raison de les contacter dans l'acte I et que Dumas sera en possession de l'épée Witchfire. La première rencontre du groupe avec l'épée se situera à la fin de l'acte II, ou peut-être lors d'un rendez-vous avec le père Dumas dans l'acte III. Arrivés tardivement dans la trilogie, les PJ n'auront pas de relations avec Alexia mais l'aventure sera suffisamment intéressante en soi !)

Les hommes du guet et les inquisiteurs

Si les PJ sont impliqués dans un combat, les caractéristiques des gardes peuvent être trouvées dans NPL 61. Si vous n'avez pas le premier tome de la trilogie Witchfire, utilisez des groupes de deux à quatre guerriers de niveau 1 à 3 (cf. GM52). Il y a toujours un inquisiteur avec un groupe de gardes. Certains gardes de faible niveau ou conscrits sont des PNJ hommes d'armes de niveau 1 à 3 (cf. GM39). Les inquisiteurs sont en majorité (75%) de niveau 1 à 3, les 25% restant sont de niveau 4 à 6. Les personnages spéciaux peuvent être d'un niveau plus élevé si le MJ le souhaite ; les inquisiteurs sont habituellement accompagnés par un groupe de 3 à 5 gardes. 70% des inquisiteurs sont des roublards, 20% des guerriers et 10% des magiciens. Ils sont tous humains, d'alignement loyal mauvais. Référez-vous aux tables des PNJ du *Guide du Maître* (cf. GM52, 53 et 57). Avoir maille à partir avec les autorités est dangereux ; si l'un des gardes s'échappe et donne l'alerte, les sérieux soucis que constituent les renforts arriveront rapidement. La description des fauteurs de trouble sera diffusée à toutes les portes de la ville et aux corps de garde.

La situation de la cité

Vinter Raelthorne tient la ville de Corvis d'une main de fer. Il contrôle le gouvernement par l'intermédiaire du maire fantoche

Alexia et le père Dumas

Sans que les PJ l'apprennent, le père Dumas a reçu un mystérieux visiteur quelques heures après, au couvert de la nuit : sa nièce Alexia Ciannor ! Apparemment, elle s'était véritablement inquiétée du feu à la cathédrale et elle avait utilisé certains de ses mystérieux pouvoirs pour retrouver la trace de son oncle. Malgré les événements récents, elle était soulagée de le voir encore vivant. Le sentiment était réciproque, bien que le père Dumas ait été vraiment troublé par les derniers agissements de sa nièce (réveiller les morts, mettre à sac la cité et ce genre d'exactions peuvent conduire même le plus aimant des proches à manifester un peu d'appréhension !). Quand il lui a appris qu'il ne devait la vie sauve qu'à l'intervention des PJ, Alexia a reconsidéré son opinion tranchée à leur sujet. Ainsi, l'oncle et la nièce se sont entretenus un certain temps de l'état de la cité et ont mis au point un plan...

Borloch. Ses inquisiteurs (toujours conduits par le magicien Vahn Oberen) tiennent lieu de police secrète et de troupes d'oppression et ils ont toute l'autorité nécessaire pour faire appliquer les lois de la ville. Ceux qui se plaignent un peu trop bruyamment de cet état de fait peuvent très bien disparaître en une nuit. Les inquisiteurs organisent même des rafles parmi les ensorceleurs comme en ces temps tragiques où Raelthorne l'Ancien était roi de Cygnar. Les portes de la ville sont étroitement surveillées pour éviter que les fauteurs de troubles (comme le père Dumas ou les PJ) ne circulent librement. Le trafic sur le bord de mer est soumis à la même surveillance rapprochée.

Malgré le climat de terreur, la cité vit presque normalement. Les quelques centaines d'inquisiteurs et de gardes ne peuvent pas garder à l'œil les cent mille citoyens à longueur de temps. Cependant, les rues sont devenues dangereuses pour ceux qui voudraient se mettre en travers du nouveau régime. Les patrouilles sont fréquentes et leur occupation favorite consiste à s'enquérir exactement de la vôtre quand elles vous rencontrent...

Les gardes sont également chargés de confisquer toutes les épées qu'ils croisent. Ils ignorent la raison de cet ordre, qui provient, en fait, d'Oberen. Ce dernier pense en effet que l'épée Witchfire pourrait être dans la ville. La protection de la lame contre la scrutation la rend impossible à localiser magiquement et il craint que la lame soit exposée à la vue de tous. Les épées sont donc déclarées illégales à Corvis et les gardes les confisquent.

Si les PJ sont précautionneux, ils devraient pouvoir circuler librement dans la ville. S'ils sont trop désinvoltes ou s'ils se mêlent à des combats contre les patrouilles, ils seront probablement maîtrisés rapidement. S'ils sont capturés, il leur restera peu de temps à vivre avant que leurs têtes ne viennent orner les pics disposés autour de la mairie. Les MJ les plus généreux pourront organiser une évasion, mais le groupe ne doit être sauvé qu'une fois. Après ça, c'est le billot ! Les MJ vraiment délicats pourront faire en sorte que leurs PJ soient vendus aux skornes et soient réduits en esclavage pour le reste de leur existence aux Marches d'Héliotrope ou servent d'assistants pour l'entraînement des tortureurs débutants. Enfin, il est évident que tous les gardes de la cité ne sont pas des partisans convaincus du régime actuel. Ils s'en accommodent peut-être parce qu'ils craignent pour leur vie ou celle de leur famille, mais s'ils en ont l'occasion, ils regarderont peut-être ailleurs s'ils entrevoient des activités séditieuses... Les inquisiteurs quant à eux ne sont pas aussi oublieux. Ce sont les hommes de confiance de Vahn Oberen et ils ont eu beaucoup de pouvoir pendant le règne de Vinter Raelthorne. Ils attendent avec impatience le retour de la vieille garde...

Événements récents dans la cité des fantômes

Après l'évasion du tome 2, le père Dumas s'est mis au vert. Raelthorne l'Ancien fait quadriller la ville par ses inquisiteurs pour retrouver le bon prêtre, mais pour l'instant sans succès. Peu importe où les PJ avaient caché le père, ce dernier a insisté pour se réfugier dans les greniers d'une mercerie du nom de Marchandises & effets du capitaine Kurgan qui appartient à un certain Phineas Kurgan, un vieux loup de mer à la langue bien pendue. Phineas est un vieil ami de Dumas et les deux hommes semblent étonnement proches, surtout quand on pense qu'il s'agit d'un prêtre haut placé de la cité de Corvis et d'un ancien marin mal rasé qui se comporte comme un vaurien entre deux lampées de vin et deux éclats de rire édentés. Quoi qu'il en soit, Dumas lui fait confiance et il se sent bien plus en sécurité ici qu'auprès de n'importe quel officiel de l'Église : ils sont d'ailleurs probablement tous surveillés.

Le grenier où Dumas habite est une petite pièce poussiéreuse. Elle dispose d'une baie vitrée qui donne sur le port et de tout un tas de gadgets intéressants et d'autres objets, parmi lesquels une très ancienne collection de volumes poussiéreux sur les légendes et l'histoire de Corvis. C'est dans ces livres que Dumas a découvert l'histoire de la légion des âmes perdues, une légende depuis longtemps oubliée dans un recoin de sa mémoire. Après avoir trouvé des informations sur la légende dans de vieux livres d'histoire, le père Dumas a demandé à un homme de confiance de lui rapporter certains tomes de sa propre collection, afin qu'il puisse mener de plus amples recherches. L'homme est revenu tard dans la nuit, couvert de sueur et l'air visiblement paniqué. Il avait réussi à rassembler en un rien de temps quasiment tous les livres demandés par le père. Car la cathédrale était en feu ! Dumas fut consterné par la nouvelle, et en baissant la tête il marmonna que ce ne pouvait qu'être l'œuvre de Vinter Raelthorne et ses inquisiteurs. Le prêtre fit une prière solennelle à Morrow puis se retira en silence.

Il est probable que les PJ habitent ailleurs, dans la mesure où la maison de Kurgan est pleine à craquer de cochonneries et autres biens d'occasion. Le MJ peut leur laisser un peu de temps pour le *roleplay* avant qu'ils ne se rendent à leurs quartiers pour la nuit. Certains PNJ vont courir directement à la cathédrale en feu. Quand ils arrivent, tout un côté de la cathédrale est dévoré par les flammes, le grand feu illuminant la nuit et dégageant une incroyable chaleur. Trois douzaines de gardes ainsi qu'une quarantaine de riverains essayent de combattre le feu du mieux possible et une barge à vapeur située près du pont l'arrose à l'aide de deux énormes tuyaux.

Le lendemain, une grande partie de la cathédrale est noircie par le charbon. Les fervents adeptes de Morrow se sont rassemblés à l'extérieur, certains sont en colère, d'autres pleurent ouvertement dans la rue. Pour toute explication à cette tragédie, une déclaration a été affichée ce matin. Signée par le maire Borloch, elle accuse des ensorceleurs renégats de l'attaque. " Nos hommes sont en ce moment même en train de déloger ces rats de leurs trous, proclame l'affiche, et nous devons accentuer nos efforts pour contrôler la menace des ensorceleurs en mobilisant tous les moyens nécessaires. " Vinter Raelthorne, l'Inquisition et maintenant les ensorceleurs assiégés - un fléau terrible, banni depuis plus de dix ans de la ville, semble de nouveau devoir s'abattre sur Corvis.



Le retour d'Alexia...

Rencontre : un vieil ami

Minutage : c'est la première chose qui doit arriver aux PJ.

Objectif : se réconcilier avec Alexia !

La première chose à faire est de mettre les PJ en contact avec Alexia Ciannor. La jeune Alexia a vécu beaucoup d'épreuves dans les dernières semaines. Rendue folle de rage par la mort de sa mère, elle a causé de nombreux dégâts à Corvis dans sa quête de vengeance lors de *La nuit la plus longue*. Alors qu'elle essayait de ressusciter sa mère, elle était poursuivie par les PJ. Ces derniers l'ont presque tuée au temple de Cyriss dans *L'ombre de l'exilé*. La dernière fois que le groupe l'a vue, elle tombait d'une plate-forme précaire lors d'une bataille climatique dans un abysse d'énergies tournoyantes.

Cela aurait dû sonner la fin d'Alexia, mais elle réussit à se sauver de la chute grâce à un sort de *feuille morte* ingénieusement mis de côté et lancé au bon moment. Malheureusement pour Alexia, la machine du temple de Cyriss fut déréglée au moment où elle plongea dans l'abîme et les âmes emmagasinées dans l'épée Witchfire (qu'elle avait placée dans le réceptacle de la machine) furent transférées à l'intérieur de son jeune corps. Au final, au lieu de ramener sa mère à la vie, Alexia se retrouvait maintenant habitée par l'âme de cette dernière ainsi que par les âmes des quatre autres sorcières tuées par la lame ! Le vent chaud aux odeurs d'ozone qui émanait de la machine poussa le corps léger comme une plume d'Alexia jusqu'à la rambarde d'un balcon d'observation où elle resta inconsciente pendant un moment. Mais elle réussit vite à bouger et, la tête bourdonnant d'une véritable cacophonie de voix différentes, elle essaya de filer du temple pour retourner à Corvis.

Petit à petit Alexia s'est adaptée aux présences qui l'habitent. Le fait d'être " réunie " avec sa mère l'a légèrement apaisée, mais cela l'a aussi complètement déséquilibrée : nul ne peut supporter aisément d'entendre résonner dans son esprit des voix étrangères. Malgré ses troubles, Alexia reste concentrée sur la chute d'Oberen. Pour atteindre son but elle va proposer son aide aux PJ, même s'il est important que le MJ se souvienne que ses motifs sont purement égoïstes. Elle peut sembler s'être assagie, mais elle est toujours aussi impitoyable.

Une semaine après la fin du tome 2 - deux semaines au plus - Alexia contactera les PJ quelque part à Corvis. Où et comment cela va se produire n'est pas essentiel, mais voici quelques pistes :

- Alexia contacte les PJ alors qu'ils sont dans une taverne.
- Elle les attend à leurs quartiers.
- Alexia peut également chercher à approcher les PJ dans un lieu public : une rue encombrée de monde par exemple.

- Si le groupe est assez proche du père Dumas, Alexia peut se dévoiler.
- Enfin, elle peut utiliser le moyen classique : un petit mot avec un rendez-vous...

Si les PJ essayent d'attaquer Alexia, elle s'enfuira simplement, utilisant n'importe lequel de ses sorts pour ralentir le groupe. Elle utilisera alors un message pour conclure un cessez-le-feu et arranger un rendez-vous.

Voici les questions/réponses auxquelles le MJ peut se référer lors de la rencontre du groupe avec Alexia. Pendant toute l'aventure, Alexia devra paraître tendue, égarée et pour le moins déséquilibrée. Cinq âmes sont prisonnières de son corps et chacune d'entre elle a été rendue folle par les dix années d'emprisonnement dans Witchfire. Désormais, ces voix ne la quitteront jamais plus.

Q : Mais n'êtes-vous pas censée être morte ?
R : Malgré tous vos efforts, il semble que j'aie survécu.
Q : Que vous est-il arrivé alors ?
R : Vous avez interrompu le rituel de résurrection au temple et quand vous m'avez poussée de la plate-forme, je suis tombée au travers des arcanes d'énergie de la machine. La machine a fait de mon corps le réceptacle des âmes emprisonnées dans la lame.
Q : Pourquoi vous être attablée avec nous au lieu d'essayer de nous tuer ?
R : L'âme de ma mère est avec moi, j'ai donc réussi à la sauver, d'une certaine façon. Si elle avait été perdue, je peux vous assurer que nous n'aurions pas cette petite conversation.
Q : Qu'attendez-vous de nous ?
R : Je veux que vous me rendiez l'épée, mais je veux aussi vous aider.
Q : Pourquoi vous donnerions-nous l'épée ?
R : Parce qu'elle est bien trop puissante pour vous. Si vous n'avez pas encore eu l'occasion de vous en rendre compte, retenez bien mon avertissement et ne vous mêlez pas de ses affaires.
Q : Mais pourquoi vous la donner à vous ?
R : Simplement parce que je pourrais vous la prendre si j'en avais envie. Et aussi parce que je suis liée à elle maintenant et que je sens sa présence. Peu importe où vous l'avez dissimulée, vous ne me la cacherez pas longtemps.
Q : Que voulez-vous dire par nous aider ?
R : Nous avons maintenant un ennemi commun. Raelthorne a pris la cité... et Oberen est à ses côtés comme toujours. Oberen doit mourir et si je dois passer sur le cadavre de Raelthorne ou de n'importe qui d'autre pour l'atteindre, je le ferai.
Q : Pourquoi vous ferions-nous confiance ?
R : Vous n'avez pas le choix. Pensez-vous que je sois une plus grande menace pour Cygnar que Raelthorne l'Ancien ? Vous connaissez mes pouvoirs... pourquoi hésiter à les employer contre nos ennemis ? Et vous n'imaginez même pas ce que je peux faire avec Witchfire.
Q : Même avec votre aide, comment pourrions-nous vaincre Raelthorne et Oberen ? Nous savons qu'ils ont une armée près d'ici et qu'ils vont l'utiliser pour occuper la ville.
R : C'est vrai. Raelthorne a une armée d'étrangers venus des Marches d'Héliotrope, prête à prendre la cité. Mais il peut encore être arrêté, si nous utilisons Witchfire contre lui.
Q : Comment Witchfire pourrait-elle le stopper ?
R : Elle peut réveiller les morts, et avec elle, je peux les contrôler.
Q : Quelle bonne idée, grosse maligne !
R : Vous n'avez pas les capacités pour contrôler les pouvoirs de Witchfire. Moi, en revanche, avec les âmes des cinq sorcières qui m'habitent... je peux le faire.
Q : Admettons que nous soyons d'accord avec ce plan, que devrions-nous faire maintenant ?
R : Allez voir mon oncle Pandor chez le capitaine Kurgan. Demandez-lui de vous raconter l'histoire de la légion des âmes perdues. Vous verrez alors. Il faudra le convaincre que c'est la seule chose à faire.
Q : Et si nous ne vous donnons pas l'épée maintenant ?
R : Parlez avec mon oncle. Pensez à ce que je viens de vous dire. Nous en reparlerons bientôt. Vous comprendrez que c'est la seule chose à faire.

Sur ce, Alexia s'éclipsera. Elle contactera le groupe après qu'ils auront parlé avec le père Dumas.

Rencontre : retrouver le père Dumas

Minutage : les PJ devront chercher le père après avoir parlé avec Alexia.

Objectif : la rencontre avec le père Dumas est critique pour que les PJ comprennent les moyens dont ils disposent pour contrer Raelthorne l'Ancien. Cela se fera sans doute pendant une longue conversation.

Quand les PJ parlent au père Dumas de leur rencontre avec Alexia, il est perplexe mais satisfait qu'elle soit saine et sauve (et qu'elle se conduise bien !). Quand le groupe lui pose des questions au sujet de la légion des âmes perdues, il leur fait un résumé de l'histoire présentée page 4 de l'introduction. La légende de la légion reste très obscure pour le grand public, mais elle est bien connue des historiens. Tous les membres de l'Église la connaissent grâce aux actions miraculeuses de l'Archonte. Tout PJ qui réussira un jet de Connaissances (histoire) DD 18 connaîtra aussi l'histoire.

À la fin de l'histoire de la légion, les PJ devraient commencer à rassembler tous les morceaux du puzzle. Une tombe emplie de soldats morts... une épée magique qui peut réveiller les morts... cela ressemble à un plan qui conduirait les PJ à ouvrir le tombeau de la légion, Alexia à réveiller les morts avec Witchfire et l'armée

des morts-vivants à combattre celle de Raelthorne. Bien sûr, le tombeau de la légion est plein de pièges vicieux et d'épreuves d'adresse qui ont déjà coûté la vie à bon nombre d'aventuriers. Mais bon, nul n'avait dit que ce serait *facile* !

Si les PJ mentionnent leur intention de réveiller les morts, le père Dumas sera très troublé. " Oh non, ce ne peut pas être ce qu'a voulu dire l'Archonte, ajoutera-t-il, il est écrit que la légion se lèvera en des temps de grands périls, certes, mais pas comme ça ! L'épée est maléfique, elle ne peut pas faire partie des plans de l'Archonte. C'est insensé ! "

Aussi insensé que cela puisse effectivement paraître, cela semble être la seule solution pour lever quelques centaines de soldats et combattre l'armée de Raelthorne. Si les skornes occupent Corvis, il sera impossible de les déloger sans un long siège. Et, plus important encore, les ponts de la ville permettront à d'autres armées skornes de traverser facilement le gigantesque fleuve Noir et de se diriger au sud, vers Caspia. Le fait est que le jeune roi Léto a désespérément sous-estimé le danger que représentent les Marches d'Héliotrope.

Le père Dumas n'encouragera pas l'idée de réveiller les morts avec Witchfire et il se disputera avec les PJ s'ils en parlent. Bien qu'il soit sincèrement horrifié par cette idée, il peut accepter l'idée que ce soit le moindre de tous les maux. Le MJ devra toujours souligner que Dumas est mal à l'aise à cette idée et que son accord final est tout sauf enthousiaste.

À ce stade, les PJ peuvent entreprendre diverses actions. Ils peuvent coopérer avec Alexia ou essayer de faire sans elle. Dans les deux cas, elle les retrouve pour une nouvelle conversation.

- Si les PJ croient Alexia, ils peuvent en apprendre plus sur la légion des âmes perdues, lui donner Witchfire et se diriger vers le tombeau. Alexia tiendra ses promesses et arrivera à la tombe quand les PJ auront libéré la légion.
- Les PJ peuvent croire que la légion est la clef du problème, mais ne pas faire confiance à Alexia. Ils refusent de lui donner Witchfire avant d'avoir ouvert la tombe. S'ils essayent de négocier cet arrangement avec elle, elle acceptera à reculons. Si les PJ cachent l'épée à Corvis ou aux alentours, Alexia la trouvera en moins de deux jours et la récupérera. S'ils l'emmènent avec eux, ils devront gérer tout un tas d'effets secondaires assez désagréables pendant le voyage.
- Si les PJ veulent se rendre à la tombe de la légion et doubler Alexia, ils s'exposent à de gros soucis. Ils ne savent pas utiliser Witchfire, Alexia le sait et elle les retrouvera à la fin de l'acte II pour leur offrir une nouvelle chance de coopérer.
- Si les PJ n'accrochent pas avec la légende de la légion, laissez-les élaborer d'autres plans pendant quelques jours. En temps voulu, le capitaine Helstrom viendra les trouver pour leur dire qu'il a entendu parler de la légion des âmes perdues par le père Dumas et qu'il a aussi entendu Alexia évoquer ce plan assez inusuel. Cela lui semble assez sommaire, mais avec une armée d'envahisseurs à l'horizon il est prêt à tout tenter. Les PJ seront-ils assez aimables pour s'en occuper ?

Si les PJ refusent obstinément d'enquêter sur la Légion des âmes perdues, ils seront sans doute encore en train de se demander quoi faire quand les dix mille skornes de Raelthorne envahiront la ville, une semaine plus tard. Ce qui suivra est laissé à la libre appréciation du MJ, mais impliquera sans doute quelques courses poursuites et hurlements !

Au boulot

Si les PJ ont l'espoir d'ouvrir le tombeau de la légion des âmes perdues d'un claquement de doigts, ils découvriront bientôt en étudiant la légende qu'ils auront besoin d'une puissante magie pour y parvenir. Il est écrit que la très ancienne porte qui ferme le tombeau de la légion est protégée magiquement. Le père Dumas est convaincu que les PJ n'ont pas les moyens de briser la protection, car elle a été enchantée par un Archonte de Morrow.

Heureusement pour les PJ, la légende d'un autre endroit sombre et dangereux vient à leur rescousse...

" Il est connu, commence le père Dumas, qu'au plus profond de la cité se trouve la tombe d'un géant - une gigantesque créature qui voua sa vie à la cité en échange d'un abri et de protection. Son nom était Kohlasa et il y a de cela plusieurs centaines d'années il faisait la fierté de Corvis et de tout le royaume. On raconte qu'il a creusé notre port de ses mains nues et qu'il portait des montagnes de granit comme si elles étaient de simples jouets d'enfant. Il servit la cité - et il a même servi Morrow en tant que chevalier du Prophète - pendant de nombreuses années, jusqu'à ce qu'il soit défait par un gigantesque serpent qui empoisonnait nos fleuves.

Kohlasa parvint à tuer la bête à l'aide de son grand marteau, mais il succomba à sa morsure vénéneuse. En tant que héros de la cité et de l'Église, il fut enseveli dans un mausolée avec d'autres chevaliers de Morrow. L'emplacement du tombeau a été perdu, il a été recouvert avec le reste de l'ancienne Corvis. Mais s'il pouvait être retrouvé, Dutcous, le marteau de Kohlasa pourrait être utilisé pour ouvrir la tombe de la légion des âmes perdues. Il n'existe pas d'autre artefact à notre portée qui puisse accomplir ce prodige. "

La question la plus naturelle à poser au père est " en tant que prêtre, comment pouvez-vous encourager que l'on pille ainsi une sépulture ? " Si les PJ la posent, le prêtre a une bonne réponse : Kohlasa fut un défenseur acharné de Corvis, et s'il était possible de lui parler, il approuverait certainement que la ville utilise son marteau en des temps si difficiles. Aux grands maux, les grands remèdes.

Le bon père Dumas est toutefois très angoissé par les événements récents. Corvis et le royaume de Cygnar sont certes en grand danger, mais il n'aime guère l'idée de voler une tombe pour en profaner une deuxième... Qui plus est, ils vont devoir utiliser

Le grand plan d'Alexia

Tant que les PJ se dirigent sous la ville vers la légion des âmes perdues, Alexia ne leur viendra pas en aide. Elle restera derrière, cachée quelque part à Corvis. Elle a ses propres affaires à régler : elle doit terminer un rituel magique pendant que les PJ font le sale boulot. Si le groupe insiste pour garder Witchfire, laissez-le faire, il devra traîner l'objet maudit partout avec lui et surtout subir ses effets secondaires. Alexia n'en a pas besoin pour ses derniers jours de recherche et elle viendra la récupérer à la fin de l'acte II quand les PJ réaliseront qu'ils ne peuvent pas l'utiliser eux-mêmes. Alexia ne leur dira rien du rituel qu'elle achève... mais ce sera une surprise désagréable pour le groupe à la fin de l'aventure. Voir page 82 pour plus d'informations sur ses plans.

Witchfire, l'artefact nécromantique le plus puissant à sa connaissance, pour lever une légion de guerriers mercenaires morts-vivants qui vont se battre " pour le Bien ". Et pour couronner le tout, Alexia devra diriger cette armée et ses antécédents en la matière sont loin d'être parfaits, même aux yeux bienveillants de son oncle.

Au final, le père Dumas va quand même aider les PJ s'ils décident de coopérer avec Alexia et de lever la légion (mais il restera torturé par le doute, car ces actions entrent en contradiction avec tout ce à quoi il croit en tant que saint homme). Mais il pense qu'il vaut mieux tenter quelque chose que de ne rien faire et il prie pour qu'Alexia change de conduite...

Maudit dans un cas, maudit dans l'autre !

Il y a encore une information que le père Dumas détient et que les PJ doivent apprendre. Elle concerne Witchfire. Le père a récemment étudié du mieux possible la lame et d'autres objets du même genre, il en a même discuté avec l'un de ses contacts de l'Ordre Fraternel de Magie. Ses lectures l'ont conduit à penser que bien que l'épée soit en elle-même terriblement dangereuse, il pourrait être plus dangereux encore de chercher à la détruire.

" Ce qui arriverait reste peu clair, dit le père, car nous n'avons aucune trace dans nos registres d'histoire de la destruction d'un artefact de cette puissance. La destruction d'objets similaires a souvent été suivie de grandes calamités, mais... j'ai peur que cette chose maudite ne nous empoisonne l'existence même si elle est détruite. Je vous supplie de la reprendre à Alexia pour que l'on puisse à nouveau l'ensevelir dans un endroit sûr. "

Cette information sur Witchfire peut être transmise aux PJ par d'autres intermédiaires si le MJ le souhaite. Dans beaucoup de campagnes les PJ feront leurs propres recherches sur la lame noire et ils pourront apprendre les mêmes choses que le père Dumas avec un jet de Renseignements DD 24 (comme toujours le MJ peut autoriser l'utilisation d'autres compétences appropriées). Si le groupe a des contacts chez les magiciens, un avertissement peut leur parvenir par ce biais également.

Le groupe ferait bien de prendre en compte cet avertissement. Si l'épée Witchfire est détruite, elle libérera toute l'énergie nécromantique qu'elle contient en une gigantesque onde de choc surnaturelle. Le ciel s'assombrira, un vent froid se lèvera et tous les morts sur des kilomètres alentours seront réveillés pour une longue période. Sans Witchfire pour les contrôler, ils se déchaîneront. Ce serait une catastrophe de proportion inimaginable.

Mais bon, quelles sont les chances qu'une telle chose se produise, hein ? Qui pourrait bien vouloir détruire Witchfire ?

Alexia...

Toutes ces histoires, le mausolée, le marteau, la légion des âmes perdues et la bataille contre l'armée de Raelthorne font partie de son plan pour atteindre Van Oberen. Elle compte l'attirer dans la bataille et l'abattre avec la lame noire. L'âme d'Oberen sera alors prisonnière de Witchfire et pour être tout à fait sûre qu'il ne s'en remettra jamais, Alexia voudra immédiatement détruire l'abominable épée. Elle ne sait pas bien si briser l'épée détruira l'âme d'Oberen à jamais ou si cela le condamnera à une éternité de tourment dans une dimension inaccessible, mais elle est bien décidée à saisir l'opportunité qui se présentera à elle.

Alexia sait très bien que détruire l'épée aura de terribles conséquences, mais elle s'en moque éperdument. Les PJ peuvent se laisser avoir par ses tentatives de coopération, mais le MJ ne le peut pas ! La vengeance est sa seule motivation et elle est prête à passer sur le corps de n'importe qui pour l'obtenir. Elle s'est simplement souvenue de ce vieux dicton parlant de mouches, de vinaigre et de miel...

Il est important que les PJ ne découvrent pas le plan d'Alexia avant la dernière minute. Elle peut parler librement de se venger d'Oberen, même de le tuer, mais elle ne soufflera pas un mot de ses plans concernant l'épée. Rien dans sa conduite ne devra laisser penser qu'elle souhaite détruire la lame au risque de compromettre le drame final. Si nécessaire, Alexia pourra raconter des histoires aux PJ en leur disant que l'épée sera rendue au père Dumas quand ses affaires courantes seront réglées ou encore prétendre qu'elle mettra Witchfire en sécurité à sa façon. Elle peut même aller jusqu'à dire qu'elle souhaite capturer Oberen pour qu'il soit jugé à Caspia. En tout cas, rien de ce qu'elle dira ne lèvera le voile sur le cours de ses actions à la fin de l'acte III.

Trouver le géant

Après avoir compulsé pendant quelques minutes les ouvrages sauvés de sa bibliothèque, le père Dumas propose aux PJ une première localisation de la crypte de Kohlasa.

" Après avoir succombé au venin du serpent, Kohlasa fut enseveli dans un mausolée à la gloire des chevaliers de Morrow, lit le père Dumas dans un ouvrage poussiéreux. Il y a une vieille carte ici... ma ville était petite alors..., murmure-t-il en continuant sa lecture. Ah, s'exclame-t-il enfin en désignant un point sur la carte, il semble que le mausolée était ici, près

de la côte, dans la partie nord-est de la ville. Bien sûr cette partie de la ville a depuis longtemps été ensevelie sous de nouveaux bâtiments. "

Tous les PJ qui ont joué l'aventure de *Fool's Errand* ou qui réussissent un jet de Connaissances (folklore local) DD 10 réalisent immédiatement que l'endroit évoqué par le père Dumas est connu sous le nom du " croisement de Filchers ", un coin mal famé de la ville. Le croisement est un labyrinthe de rues inondées et d'immeubles en ruines, habités par les pires individus que recèle la cité.

Le père marque une légère pause, fronçant les sourcils. Il attrape un autre livre, ouvragé d'une élégante reliure dorée. Feuilletant ses pages il grommèle : " Il y a une autre légende concernant une Église engloutie par la terre… Je me demande si c'est au même endroit…, et poursuivant sa recherche : La voilà, consignée de la main du préfet Sahnder des siècles auparavant, avant même l'époque des traités de Corvis… Il est écrit que ' l'éternelle demeure des chevaliers a disparu en l'espace d'une nuit ' et que ' nul bâtiment n'a pu s'élever sur les terres à cet endroit, et l'Église a rédigé un décret y interdisant la construction '. Cette ancienne interdiction a depuis longtemps été oubliée et l'Église ne réclame plus cette terre, aussi il doit y avoir quelque chose de construit à cet endroit… Oui, je suis sûr que le préfet parlait de la tombe du géant. C'est très curieux… "

Tous les PJ qui réussissent un jet de Connaissances (histoire) DD 22 connaissent cette histoire. Ils ont également entendu une rumeur faisant état de quelque chose de terrible survenu à l'Église. Avec un jet de Renseignements ou de Profession (historien) DD 26, le groupe peut connaître l'histoire de l'Église engloutie : le prélat mort dans l'édifice avant qu'il ne commence à s'enfoncer, sa femme et ses prêtres également portés disparus.

Tout PJ avec un minimum de connaissances sur la ville d'en dessous saura que le croisement de Filchers se trouve sur le territoire de l'un des gangs de criminels les plus importants de la ville, les Griffons, et que ces derniers n'obéissent à aucune loi. Même les hommes du guet redoutent les visites au croisement quand ils sont peu nombreux. Cela, par la même occasion, fait du croisement de Filchers un lieu idéal pour se cacher des autorités - à condition toutefois d'arriver à s'entendre avec les résidents…



Kohlasa le géant

Toutes les sources concordent pour dire que Kohlasa était une créature énorme. Il atteignait peut-être plus de six mètres de haut. Ses origines restent inconnues, mais il est arrivé à Corvis par l'est et certains croient que sa race habite les Marches d'Héliotrope. Cependant, on ne connaît aucune race comme celle de Kohlasa dans les Royaumes d'Acier et les rares géants du royaume sont des créatures uniques, comme les dragons. En vérité, les Marches étaient bien la demeure de Kohlasa, et il s'en enfuit suite à une dispute avec son clan. Étant un géant faisant preuve d'intelligence, de volonté et de compassion exceptionnelles, il ne se plaisait guère à la vie cruelle des Marches et il fuit pour trouver un endroit plus clément. Ses pas le conduisirent à la jeune cité de Corvis où il vécut pendant cinquante années avant de succomber à cause du venin titanesque serpent de rivière (dont on n'a fort heureusement pas revu de spécimen depuis). Lorsqu'il était gardien de la ville, Kohlasa avait même embrassé le culte de Morrow et était devenu un chevalier du Prophète. Son marteau Duteous, une splendide arme ornée d'argent et irradiant d'enchantements puissants, était un cadeau de l'Église. L'histoire de Kohlasa et de Duteous peut être révélée à tout PJ réussissant un jet de Connaissances (histoire) DD 20, ou un jet de Connaissances (folklore local) DD 16. Si le père Dumas est questionné sur le sujet, il finira par révéler ces informations également.

Le groupe devrait rapidement comprendre qu'il devra se rendre sous la ville, sous le croisement de Filchers, pour atteindre la crypte de Kohlasa. La ville souterraine est un véritable labyrinthe de vieilles rues et de bâtiments qui se sont enfoncés dans le sol depuis des siècles, et au-dessus desquels on a continué à construire. C'est un endroit violent, tout particulièrement sous le croisement de Filchers.

Si les PJ essayent d'apprendre du père Dumas la localisation du tombeau de la légion des âmes perdues, ce dernier leur donnera des informations, se référant à quelques autres vieux manuscrits. Si les PJ n'y pensent pas à l'avance, ils devront retourner auprès du père Dumas pour apprendre où aller quand ils auront le marteau Duteous.

Mission : explorer le croisement de Filchers

Minutage : à moins que les PJ aient d'autres sources d'information que le père Dumas, ils ne découvriront pas qu'il leur faut passer par le croisement de Filchers avant d'avoir eu la conversation détaillée plus haut.

Objectif : pour trouver la tombe de Kohlasa et récupérer le marteau Duteous, les PJ vont devoir localiser l'entrée du vieux mausolée où sont entreposés les restes des chevaliers du Prophète et d'autres héros de l'Église. Leur renseignement le plus précis indique simplement que l'ancien bâtiment se trouve sous les rues de cette partie de la ville...

Le croisement de Filchers est un labyrinthe de ruelles tortueuses entre les entrepôts dépouillés et les usines en ruines. La plupart des rues s'enfoncent largement dans l'eau (à hauteur de cheville) et de nombreux canaux s'entrecroisent dans la zone.

Tous les bâtiments du coin sont abandonnés, et la crasse s'est incrustée ici depuis des années. La plupart de ceux qui vivent au croisement de Filchers sont de simples bandits qui ne sont pas vraiment affiliés au gang des Griffons. Ces personnages sont bourrus et violents et ils n'hésiteront pas à voler ou à assassiner les explorateurs s'ils peuvent le faire. C'est la loi du plus fort qui règne ici.

Toutefois, quiconque fait preuve de trop de force au croisement de Filchers va rapidement attirer l'attention des capitaines des Griffons qui parcourent la zone. Leurs réactions seront mauvaises, surtout s'il leur semble que les PJ veulent prendre le contrôle d'une partie du croisement. Heureusement, si les Griffons sont dangereux, ils ne sont pas pour autant stupides ou psychotiques. Si les PJ peuvent leur offrir un arrangement intéressant, ils écouteront. Il est probable qu'ils veulent juste que les intrus quittent le croisement de Filchers : les étrangers sont toujours source de problèmes.

Les habitants du croisement de Filchers

Quand les PJ errent dans les rues inondées du croisement de Filchers, ils ont 25% de chances par tranche de 15 minutes de rencontrer quelqu'un. La probabilité augmente à 50% par tranche de 15 minutes si les PJ ne font aucun effort pour rester discrets.

- 50% des habitants sont de simples roturiers de niveau 1 à 3. Ils sont mauvais et brutaux mais n'ont aucune compétence spéciale. Les roturiers se baladent en groupes de 2 à 5. La plupart seront assez malins pour ne pas s'en prendre à un groupe de haut niveau. Certains en revanche seront moins rusés et tôt ou tard les PJ devront faire couler le sang...
- 40% des individus rencontrés au croisement de Filchers sont des criminels plus « évolués ». Utilisez les archétypes bandit et roublard de NPL61, ou créez des PNJ roublards ou guerriers de niveau 1 à 3 à l'aide des tableaux du *Guide du Maître*. Il y a 10% de chances qu'un groupe de ce type compte un ensorceleur de niveau 1 à 4. Ces crapules se trouvent aussi en groupes de 2 à 5. Ce ne sont pas vraiment des Griffons, mais ils peuvent le prétendre pour effrayer les intrus. Ils rapporteront également tout ce qui leur paraîtra bizarre aux capitaines des Griffons pour gagner leurs faveurs.
- 5% des individus rencontrés dans cette zone seront réellement des membres du gang des Griffons, de rangs variés. La plupart seront des « soldats », membres de gangs basiques, mais il y a 1 chance sur 6 qu'un Griffon rencontré soit un capitaine. Voir l'appendice B pour la liste des compétences de quelques capitaines des Griffons.
- 5% des individus rencontrés n'en seront pas vraiment, mais seront plutôt des chiens errants, des chats sauvages, des rats et autres vermines.

Atteindre la ville souterraine

La vieille église et son mausolée peuvent être atteints par une ancienne porte découverte dans la ville souterraine contrôlée par les Griffons. La ville souterraine du croisement de Filchers fait à peu près la taille de deux pâtés de maisons et elle est isolée du

reste des souterrains, chose assez commune. Ces îlots de terre sont disséminés dans les souterrains de Corvis et la plupart ne communiquent pas entre eux.

La ville souterraine du croisement de Filchers est très animée. On peut y rencontrer en moyenne une centaine de personnes et y trouver toutes les affaires qui tournent autour du crime - deux tavernes, un vendeur d'armes, un receleur et un bordel. Il y a aussi un ring de combat et tout un tas de jeux ambulants de dés et de cartes. Bien que les souterrains soient le repère du gang, les Griffons autorisent les étrangers à entrer (cf. La porte de devant ci-dessous pour plus de détails).

Pour les PJ, le simple fait de pénétrer dans les souterrains ne signifie pas pour autant que la voie soit dégagée. Il est courant qu'un combat soit provoqué sur le simple délit de sale gueule ! Les gens donnent également des réponses alambiquées à des questions simples et les nouveaux venus sont généralement soumis à rude épreuve tant qu'ils n'ont pas fait leurs preuves. Les PJ devraient toujours se sentir en danger ici - car ils le sont.

On accède à cet îlot de ville souterraine par trois passages.

La porte de devant

L'entrepôt abandonné au coin de la rue noire et de la rue des marchands est la " porte d'entrée " du croisement de Filchers. Une douzaine de bandits et un capitaine des Griffons sont toujours dans les parages, ainsi qu'une vingtaine d'autres pouilleux. À l'intérieur de l'entrepôt se trouve un ascenseur mécanique un peu branlant.

Comme elle est largement utilisée, cette entrée est facile à trouver. Tout PJ qui passe un peu de temps à surveiller les déplacements des Griffons trouvera rapidement l'entrepôt. Si les PJ font le piquet devant l'entrepôt, le MJ pourra leur proposer les scènes suivantes.

Alors que vous étiez en train de surveiller l'endroit, deux robustes brigands arrivent en traînant un homme vers les portes de l'entrepôt. L'homme se débat et crie, essayant de s'échapper. " Ne me descendez pas là-dedans !, supplie-t-il, ce n'est pas moi, ce n'est pas moi. Dites à Sclar que je n'y suis pour rien ! " Un bon coup de poing à l'estomac lui fait ravaler le reste de sa phrase. " Ta gueule, mouchard ", aboie l'un des brigands. Les spectateurs alentours ricanent en le montrant du doigt. " Tu as rendez-vous avec le Fantôme mon gars, ajoute l'un d'entre eux, il va t'adorer ! "

Les brigands entraînent l'homme en larmes à l'intérieur de l'entrepôt. (Et un bon point au MJ si l'homme qui se fait emmener est quelqu'un avec qui les PJ ont eu affaire un peu plus tôt en essayant de trouver des informations sur les Griffons !)

Les PJ peuvent facilement assister à d'autres scènes d'échange s'ils surveillent l'entrepôt suffisamment longtemps : une femme maquillée à outrance escortée par des hommes portant des chapeaux peu discrets, des tonnelets de bière, des coffres non identifiés et une grande variété de choses, qui entrent ou sortent du bâtiment, sans compter le flux continu des gens qui vont et viennent.

Il sera extrêmement difficile d'emprunter ce chemin sans l'accord officiel des Griffons. Le groupe aura à se cacher à la fois des gardes et des visiteurs. Si les PJ assomment quelqu'un toute la ville souterraine sera sur ses gardes quand la victime sera trouvée... ou au contraire si elle n'est pas retrouvée...

Quoi qu'il en soit, les PJ peuvent négocier leur droit de passage. Les Griffons laissent les étrangers descendre s'ils pensent pouvoir en tirer profit. Les PJ peuvent prétendre qu'ils sont là pour parier, boire ou même faire un tour au bordel. S'ils sont convaincants, les brigands les laissent entrer - moyennant quelque menue monnaie, bien sûr. Plus les PJ auront l'air riche, plus l'addition sera élevée (les clients de longue date ne subissent pas, bien sûr, ce traitement fort mesquin).

Vous avez joué Fool's Errand ?

L'E-venture *Fool's Errand* a lieu entre les tomes 1 et 2 de la trilogie Witchfire. Elle amène les PJ à entrer en conflit avec le gang des Griffons qui contrôle le croisement de Filchers, et peut rendre cette partie du tome 3 d'autant plus intéressante. Le MJ pourra se souvenir des alliés et des ennemis que les PJ se sont faits. En particulier le boss des Griffons, Malek le Fou, se souviendra très bien des PJ et sera légèrement agacé de les revoir. Le MJ peut contourner cet obstacle apparent de plusieurs façons. D'abord les PJ peuvent avoir conclu une alliance avec l'un des supérieurs de Malek (ce qui revient quasiment à dire tous les chefs Griffons car, étant totalement imprévisible, Malek est celui qui a le moins de pouvoir parmi les capitaines). Deuxièmement Malek peut très bien être occupé ailleurs. Troisièmement, les PJ peuvent régler leurs comptes avec Malek. S'ils s'en occupent en privé, ils seront en bonne position, mais si toute la ville l'apprend, les Griffons devront réagir. Enfin si les PJ sont déterminés à passer par la porte de derrière, Draegyn pourrait leur parler du vieux tunnel des Gertens. *Fool's Errand* est une aventure de 29 pages au format PDF, à très bon prix. Elle s'intègre mieux entre *La nuit la plus longue* et *L'ombre de l'exilé*, mais elle peut aussi être utilisée en prélude à *La légion des âmes perdues*. Vous en saurez plus sur *Fool's Errand* sur le site web : privateerpress.com.

Les PJ qui ont l'air totalement déplacé ne seront pas les bienvenus et les brigands feront tout pour les faire partir. Les brigands considèreront comme une source d'ennuis les représentants de la loi, les officiers de l'armée, les elfes, les moines, les paladins et les prêtres (sauf quand il s'agit de bons clients comme un certain recteur...). Les ensorceleurs et les magiciens ne sont pas non plus les bienvenus, ainsi que quiconque fait trop le malin ou dit quelque chose de louche. Les gardes des portes insisteront aussi pour qu'ils leur laissent leurs armes " par mesure de sécurité ". Les PJ devront trouver un moyen de faire passer leurs armes en douce, à moins qu'ils n'aient passé un accord avec les Griffons.

L'arrière porte

Le deuxième passage vers la ville souterraine est rarement utilisé. C'est une trappe cachée dans un autre bâtiment en ruines de la rue de l'or. Son existence n'est connue que de quelques capitaines des Griffons. Le bâtiment de l'arrière porte est gardé par quelques

Les rencontres dans la ville souterraine

Certains des endroits cités sur la carte sont toujours habités, mais il y a de nombreuses zones sur la carte qui ne sont pas aussi animées ni aussi détaillées. Voici quelques règles de rencontres aléatoires pour ces zones. Au centre de la ville souterraine il y a beaucoup de monde et la chance de rencontrer quelqu'un dans une pièce ou une rue est très élevée, probablement 4 pour 6. Les limites de la ville souterraine sont généralement moins peuplées et la probabilité de rencontre tombe à 1 ou 2 pour 6. Une zone adjacente à un lieu très occupé ou à un lieu de négoce verra sa probabilité de rencontre monter à 2 pour 6.
Les individus rencontrés seront pour la plupart des roturiers du cru, quelques guerriers, des roublards avec peut-être des experts de niveau 1 à 4. Aucun ne sera un membre honnête de la bonne société mais ils ne seront pas hostiles tant qu'ils ne percevront pas de faiblesse chez les PJ ou tant qu'ils ne seront pas attaqués. La plupart ne portent pas d'arme. Cependant un tiers de la population de la ville souterraine a obtenu des chefs Griffons l'autorisation de porter une arme. Les armes sont essentiellement des lames, les armes à feu sont très rares.

brigands qui ignorent la véritable raison de leur affectation à cet endroit : on leur a dit qu'ils gardaient un petit trésor enfoui ici. L'argent (500 po) est placé dans un vieux coffre en acier rouillé, caché sous une pile de charbon humide de mauvaise qualité à même le sol de l'entrepôt. Le coffre (DD 20 pour ouvrir le cadenas) est protégé par un piège à aiguille (jet de Fouille DD 20 pour le trouver, jet de Désamorçage/sabotage DD 20 pour le neutraliser). La trappe qui cache l'accès au tunnel est cachée sous les planches pourries du sol dans une pièce à l'arrière (jet de Fouille DD 24 pour la localiser). Elle n'a pas été ouverte depuis des mois.

Il est assez difficile de découvrir l'existence de l'arrière porte (jet de Renseignements DD 32). Seuls quatre soldats des Griffons la gardent et ils ne savent même pas ce qu'ils gardent ! Si les PJ explorent le bâtiment, ils finissent par se douter qu'il y a plus à l'intérieur que l'or... ou peut-être pas...

Le tunnel des Gertens

Enfin, il y a une troisième voie pour entrer dans les souterrains des Griffons : un ancien tunnel qui date d'une guerre entre caïds de la pègre. Quelques années auparavant la famille Gertens, la principale famille de la pègre de Corvis, est entrée en guerre totale contre les Griffons. Ils ont commencé à construire ce tunnel pour se créer leur propre passage secret vers le repère des Griffons, en prévision d'un raid. Le conflit a été résolu avant que le tunnel ne soit terminé, mais celui-ci existe encore aujourd'hui. Le tunnel débute dans un égout abandonné sous la rue du juge et il s'enfonce sur plus de 90 mètres jusqu'à quelques centimètres du repère des Griffons. Le passage est étroit, humide et menace constamment de s'écrouler, mais cela reste un possibilité, si les PJ en entendent parler.

Si les PJ ont des contacts dans la famille Gertens, ils peuvent découvrir l'existence du tunnel. Il est aussi possible d'en entendre parler par les habitants du croisement de Filchers. Quelques-uns d'entre eux ont aidé les Gertens à creuser le tunnel mais ils redoutent encore que cela se sache. Les PJ qui explorent le croisement de Filchers pourraient surprendre l'un des indics des Gertens en train de se rendre discrètement à un rendez-vous, ce qui donnerait au groupe l'occasion de le suivre. L'indic pourrait connaître l'existence du tunnel ou il pourrait renseigner les PJ sur les moyens de joindre la famille Gertens, s'ils veulent lui demander de l'aide.

La façon dont le groupe va se comporter pendant cette phase d'enquête peut avoir un impact important sur leur futur à Corvis. Dans le meilleur des cas, ils peuvent se créer une relation d'affaires avec les Griffons, dans le pire, ils seront sur leur liste noire à cause de leur intrusion. Ils pourraient même " rencontrer le Fantôme " s'ils ne sont pas prudents...

Mission : explorer la ville souterraine

Minutage : il est très probable que les PJ apprennent l'existence de la ville souterraine en furetant et en interrogeant les habitants. Dans le cas où un ou plusieurs des PJ auraient une bonne connaissance de la ville souterraine de Corvis, le groupe pourra facilement arriver jusqu'à l'entrée, en évitant toute la phase d'exploration du croisement de Filchers.

Objectif : les PJ doivent explorer la ville souterraine pour trouver un moyen d'atteindre le mausolée enfoui où se trouvent Kohlasa et Duteous.

Cet îlot de ville souterraine est formé, comme les autres, des restes d'anciens bâtiments qui se sont enfoncés dans la terre. C'est un labyrinthe de vieux édifices de pierre et de terre détrempée. Les pierres jonchent le sol dans certains endroits, alors que dans d'autres elles ont été utilisées, avec du bois de construction, pour soutenir les plafonds affaissés. Les flaques d'eau sont omniprésentes et la terre humide est ruisselante. Les murs et les plafonds sont essentiellement constitués de boue et de pierre et les fondations des immeubles récents et des rues en pierre de la surface sont parfois visibles.

Les Griffons et leurs acolytes ont installé leurs boutiques là où les restes des bâtiments émergent de l'eau. Certaines affaires se développent bien dans la ville souterraine et les patrons de la pègre s'y rencontrent fréquemment. Certaines pièces sont remplies de voyous faisant la noce, d'autres abritent des parties de cartes endiablées. L'éclairage à la torche est courant, et leur fumée rend l'endroit brumeux et l'air piquant pour les yeux.

Beaucoup d'endroits sont trop lugubres ou trop dangereux ; personne ne s'y rend jamais. Certaines zones menacent de s'écrouler et d'autres ne sont que des mares de boue sans intérêt.

De temps en temps, des corps sont retrouvés dans ces coins-là, mais ce n'est pas une pratique appréciée des Griffons qui préfèrent que les combats aient lieu à l'extérieur (ce qui évite aussi d'avoir à nettoyer). Ils ne veulent pas non plus effrayer les clients aisés, comme ce fameux recteur débauché…

Tant qu'ils sont dans la ville souterraine, utilisez les caractéristiques du croisement de Filchers pour déterminer la classe et le niveau des individus que rencontrent les PJ. À moins que cela ne soit précisé, tout le monde dans la ville souterraine est humain. Les gens du coin sont des voleurs et des voyous, mais seuls les plus fous engageront les hostilités.

En dehors des pièces listées ci-dessous, voici quelques idées de rencontre pour le MJ.

- Dans une zone sombre, deux ou trois hommes en encerclent un autre, réclamant leur paye.
- Les PJ trouvent le corps d'un homme à qui l'on vient juste de trancher la gorge.
- Dans une pièce abandonnée, quelques hommes sont en train de sortir quelque chose de la terre. Ils refusent de dire ce qu'ils sont en train de faire et demandent aux PJ de ne pas rester dans les parages.
- Le PJ assistent à un début d'effondrement : un large pan de terre mouillée s'écroule dans le coin d'une pièce.



La ville souterraine
du croisement de Filchers

Rendez-vous avec le Fantôme

Un jet réussi de Renseignements DD 16 (ou un bon *roleplay* d'enquête) peut pousser le MJ à révéler cette histoire aux PJ : les Griffons ont une manière horrible de se débarrasser des mouchards et de ceux qui les énervent.
Il y a un endroit dans la ville souterraine dont personne ne revient. Ils y jettent les condamnés qui y disparaissent. Certains disent qu'il s'agit d'une espèce de fantôme, mais nul ne connait la vérité. On n'en retrouve jamais les corps...

Enfin, le MJ remarquera que les lieux de la ville souterraine ne disposent pas d'une liste d'ennemis, de pièges et astuces, de trésors, etc., comme c'est le cas pour les autres rencontres. Ceci est intentionnel : la ville n'est pas un donjon que les PJ pourraient nettoyer. Dans chaque pièce, en fonction de ce qu'ils feront, les PJ vont rencontrer des ennemis, des amis ou des gens neutres. Il n'y a pas de coffre à trésor à dépouiller, en tout cas, pas en toute sécurité. Il n'y a pas de monstres tapis dans les ombres. La ville souterraine doit ressembler à un quartier vivant de Corvis, pas à une vieille crypte que le groupe devrait dépouiller.

Malheureusement, il est impossible de lister les caractéristiques et les noms de toute la faune qui vit sous les rues du croisement de Filchers. Le MJ devra avoir le *Guide du Maître* à ses côtés en cas de besoin pour les caractéristiques des roublards, des gens du commun ou autres individus. Si le MJ préfère être prêt à tout, il y a sur Internet un générateur de PNJ qui peut lui fournir rapidement une armée de PNJ détaillés (cf. l'adresse Internet dans les remerciements au début de ce tome).

1. Ascenseur (en haut)

Une plate-forme grinçante en métal se trouve au milieu du sol humide et craquelé de l'entrepôt. Un homme qui se tient à côté tire d'un coup sec un levier planté dans le sol de pierre, la plate-forme se balance et commence à descendre. Ceux qui s'y trouvaient sont rapidement hors de vue.

Un ascenseur mécanique un peu branlant est utilisé pour faire descendre les groupes de visiteurs dans la ville souterraine, 12 mètres plus bas. L'ascenseur est actionné par un homme qui reste en surface, et les passagers n'ont aucun contrôle sur l'appareil. Il y a une issue de secours au cas où l'ascenseur ne serait plus utilisable : un escalier en spirale est caché sous une trappe près de l'ascenseur (jet de Fouille DD 20). La porte ne peut être ouverte que d'en dessous, à moins que quelqu'un n'arrive à soulever le portail de pierre qui la cache.

Souvenez-vous qu'à ce moment de l'aventure, les PJ auront rencontré de nombreux Griffons et qu'on leur aura probablement enlevé leurs armes (à moins qu'ils ne soient d'excellents négociateurs).

1. Ascenseur (en bas)

L'ascenseur s'arrête brutalement à quelques 12 mètres sous les rues du croisement de Filchers. Une solide porte d'acier vous sépare encore de la ville souterraine. Un petit groupe de gaillards vous inspecte de l'autre côté des barreaux, essayant de décider si l'un d'entre vous a une tête à attirer les ennuis. Au bout d'un moment, un homme avance et tend la main. " Vos armes les gars..., grogne-t-il, ... à moins que vous n'ayez une autorisation ", s'amuse un autre homme.

Des dalles posées à la va-vite et du mortier étayent les murs de la pièce et trois poteaux de bois soutiennent le plafond. L'escalier en pierres détrempées qui monte vers la surface est creusé dans la paroi et des gouttes d'eau tombent du plafond. Les murs sont couverts d'injures et d'inscriptions absurdes, faisant souvent référence à un recteur de l'Église de Morrow qui semble décidément être un bien fréquent visiteur...

Une fois que les arrivants lui ont remis leurs armes, l'homme ouvre la porte et les laisse descendre de l'ascenseur. Si quelqu'un dans l'ascenseur s'avise de faire le malin, il est une cible facile pour les gardes de la surface et pour ceux d'en bas qui peuvent facilement l'atteindre.

Mis à part l'ascenseur, il n'y a rien d'intéressant dans cette pièce. Les escaliers conduisent à la sortie de secours mentionnée plus haut. La trappe s'ouvre facilement de l'intérieur.

2. L'Œil noir

Un trou a été creusé à la va-vite dans un vieux mur de briques et une couverture noire rapiécée y est suspendue pour couvrir l'ouverture. Un œil maladroitement dessiné à la peinture noir figure sur le mur. En soulevant le rideau, vous voyez une grande pièce bondée de clients.

L'Œil noir est une taverne fréquentée par les Griffons et leurs acolytes. Il y a toujours au minimum vingt personnes ici. De l'alcool arrive en approvisionnements réguliers de la surface pour abreuver tout ce petit monde assoiffé. Il y a toujours des paris ici, et les PJ peuvent s'y essayer. S'ils sont à court de pièces, ils peuvent obtenir un marqueur de 50 pièces d'or auprès du tenancier, un roublard niveau 4 du nom de Makrid.

3. Chez maîtresse Magden

Des bandeaux de velours rouge sont enroulés autour d'un portail au bout d'un passage humide. D'odorantes fumées s'échappant des pans du lourd rideau et l'écho de rires à l'intérieur parvient jusqu'à vous.



Selar

Alors que les PJ s'approchent, un homme écarte les rideaux et sort du bordel en riant. Il s'agit du recteur Fodor, une figure mineure de l'Église de Morrow de la cité. Le recteur (qui bien sûr ne porte pas son habit sacré) est un habitué de chez maîtresse Magden. Un PJ impliqué dans l'Église locale le reconnaîtra à l'aide d'un jet d'Intelligence DD 18. S'il est interpellé par les PJ, le recteur niera son identité et fera de son mieux pour s'éloigner d'eux. Si les PJ menacent de le dénoncer, il se mettra à pleurnicher les priant d'avoir pitié de lui " je suis faible, faible de la chair, oui je le suis ! " Au-delà du rideau se trouve une large salle divisée par de longs tissus tombant du plafond. Un petit brasier en son centre est la source des fumées odorantes et trois lanternes l'éclairent. Maîtresse Magden elle-même (expert niveau 6), quatre de ses filles (expert niveau 2) et un garde-brigand du nom de Ghork (guerrier niveau 7) sont assis et bavardent tranquillement. Si les PJ pénètrent dans la salle, Maîtresse Magden fera de son mieux pour les convaincre de rester et de goûter à ses marchandises... Si les PJ essayent d'obtenir des informations, elle leur racontera les ragots habituels de la ville souterraine pour quelques pièces d'or (y compris l'histoire " du Fantôme "). S'ils posent des questions insistantes sur les affaires des Griffons, elle ne rentrera pas dans leur jeu et Ghork demandera aux PJ de partir " avant que quelqu'un s'fasse mal, là-dessus... ". Il fera aussi un rapport sur leur compte à Selar. (Pourquoi ajoute-t-il presque toujours un " là-dessus " à la fin de ses phrases ? Nul ne le sait et nul ne le demande).

4. Le Baquet

De vives acclamations proviennent d'une porte un peu plus loin. Dans la salle, une vingtaine de personnes se tiennent coude à coude, regardant avec attention un nain à la face amère essayer de battre une femme à l'air macabre au jeu des buveurs. Chaque buveur a neuf verres vides alignés sur la table devant lui. Alors que vous le regardez, le nain se saisit du dixième, rempli à ras-bord d'un liquide vert émeraude et le vide d'un seul trait. Dans un dernier gémissement, il glisse sur le sol, inconscient. La foule explose alors en applaudissements et en sifflets et l'argent commence à changer de mains. La femme se lève et collecte l'argent auprès d'un grand nombre de spectateurs.

Le Baquet est l'autre bar de la ville souterraine sous le croisement de Filchers. Le nain (qui restera inconscient pendant des heures et qui se relèvera délesté de son pantalon, de son argent ou de son

Vous souvenez-vous de cette clef ?

Dans *L'ombre de l'exilé*, les PJ peuvent avoir trouvé une clef dans l'antre de la terreur du tunnel. Cette clef a une histoire et quelqu'un dans la ville souterraine la connaît. Voyons, il y avait ces deux roublards qui ont dérobé la clef à un magistrat et qui une nuit se sont introduits dans le palais de justice pour ouvrir le coffre dans son bureau. Heureusement, des gardes les arrêtèrent et les voleurs furent envoyés au donjon. Ils essayèrent de s'échapper par le tunnel que les PJ utilisèrent dans ODE, mais la terreur du tunnel dévora le gaillard qui détenait la clef alors que son compagnon Mox (roublard niveau 3) parvint à s'enfuir. Les PJ peuvent entendre Mox parler de ses mésaventures au *Baquet* ou à *L'Œil noir*. S'ils discutent avec lui, il leur racontera avec plaisir cette histoire, heureux de trouver quelqu'un qui ne l'a pas déjà entendue mille fois. L'information importante dont Mox dispose est que le bureau du magistrat Bencher se trouve au quatrième étage du palais de justice, et que la clef ouvre un coffre-fort secret dans le plancher.
Si les PJ veulent utiliser leur clef, les détails sont donnés dans l'acte III, dans la partie traitant du maire Borloch (cf. page 73).

honneur : avoir perdu contre une demi-elfe !) disputait un concours de boisson avec une puissante capitaine des Griffons nommée Selar (cf. appendice B). Selar a une constitution remarquable et un goût prononcé pour une étrange liqueur verte nommée " mehir ", récemment interdite à la consommation dans le royaume pour ses effets secondaires hallucinogènes et nocifs, à forte dose, pour la santé mentale.

Le Baquet dispose d'une salle privée où les Griffons de haut rang se retrouvent souvent pour intriguer et jouer aux cartes. Personne n'y entre sans avoir préalablement été invité. Selar passe beaucoup de temps ici et au bar en compagnie de sa folle liqueur verte.



5. Le QG des Griffons

L'extérieur du bâtiment est orné de bannières écarlates qui semblent déplacées dans la lugubre ville souterraine. Des hommes très bien armés paressent près des entrées, gardant un œil sur les gens qui passent.

Cet ensemble de pièces est le principal repère des Griffons ainsi que leur quartier général. Il y a toujours au minimum une douzaine de personnes à l'intérieur et les visiteurs ne sont pas autorisés à y pénétrer, à moins d'être escortés. Si les PJ entrent, ils y trouvent l'assortiment habituel des gens qui jouent aux cartes, remplissent des paperasseries et discutent. Contrairement au reste de la ville souterraine, le QG des Griffons est propre et garni d'un superbe mobilier et d'objets d'art (visiblement volés). 1d3 Griffons de haut rang comme Selar ou Malek peuvent toujours être trouvés ici.

Dans l'une des pièces se trouvent quelques prisonniers menottés. Il s'agit d'individus qui ont agi contre les intérêts des Griffons ou qui doivent être " travaillés " pour obtenir des informations. Certains d'entre eux auront peut-être même bientôt un rendez-vous avec le Fantôme...

Dans le coin le plus à l'écart du bâtiment se trouve un coffre caché dans le sol (jet de Fouille DD 24, jet de Crochetage DD 26, jet de Désamorçage/sabotage DD 20 pour le piège à aiguille, dégâts 1d4 d'affaiblissement de Force, jet de Vigueur DD 18). À l'intérieur du coffre se trouvent des pierres précieuses d'une valeur de 5000 pièces d'or et une bourse avec une douzaine de charges magiques pour un petit pistolet. Chaque charge donne +1 au jet d'attaque et de dégâts. Comme il y a beaucoup de tailles " standard " pour les munitions, il n'y a que 25% de chances que ces charges fonctionnent avec un petit pistolet moderne. Chaque charge vaut 50 pièces d'or.

6. Le ring

C'est la plus grande pièce que vous ayez vue dans la ville souterraine. De solides piliers de bois sont placés tous les trois mètres pour soutenir le plafond et une douzaine de lanternes éclairent la pièce. La moitié des lanternes éclairent le centre de la pièce, où s'élève un cercle de pierre. Deux hommes combattent sur l'estrade alors qu'une vingtaine de spectateurs les encouragent. Les combattants (qui ne sont pas armés) se frappent violemment et des gouttes de sang atteignent parfois l'assemblée en liesse. Le combat a l'air



équilibré, mais le plus petit des deux hommes fait une prise au plus grand qui parvient juste à taper sur le sol avant de manquer de s'évanouir. La foule applaudit le gagnant, l'argent change de mains et deux nouveaux combattants enlèvent leurs chemises et prennent place sur le ring pendant qu'on emporte le perdant.

Ce ring de combat est petit, mais connu pour la sauvagerie des combats qui y ont lieu. Le maître du ring est un grand expatrié de Khador du nom de Nerudd. On le voit toujours aller et venir, regardant les combats d'un œil de connaisseur. Nerudd (guerrier niveau 8) est l'équivalent d'un lieutenant dans la hiérarchie des Griffons, mais il évite les affaires, concentrant son attention sur le ring et sur l'entraînement des soldats Griffons au combat de rue. Nerudd se méfie des étrangers, mais il acceptera toujours l'argent de ceux qui voudront parier et il respecte ceux qui sont volontaires pour se battre, même s'ils le font sans grand talent. Il n'y a pas de prix pour le gagnant, mais un PJ qui se battra courageusement sur le ring, gagnera un crédit certain auprès du groupe de Nerudd, ce qui pourrait bien conduire à ce qu'une louange parvienne jusqu'à l'oreille mutilée de Selar.

Les règles du ring sont simples. Si l'un des combattants dit " stop ", s'affaisse ou tape sur le sol, le combat est terminé. Il y a deux combattants par combat, un combat à la fois et les chaussures ou les chemises sont interdits. Les spectateurs ne sont pas les bienvenus. Si vous restez pour regarder le match on s'attendra à ce que vous combattiez.

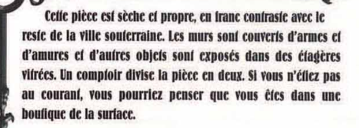
Si les PJ regardent attentivement la foule, ils verront qu'un homme grimaçant en habits noirs soigne certains des combattants. L'homme est un prêtre de Thamar (niveau 3) du nom de Séverin. La plupart des combattants refusent son aide, sachant trop bien qu'il leur fera payer le prix.

7. Salle privée n°1

Cinq personnes sont assises autour d'une table, jouant aux cartes à la lumière d'une torche. Ils vous lancent un regard furieux, visiblement dérangés par votre intrusion. " C'est une partie privée, aboie un homme aux cheveux gras, tirez-vous d'ici. "

Les joueurs de cartes sont tous des roublards de niveau 5 sauf celui qui parle qui est un roublard de niveau 7. Son nom est Timeck. La partie est régulière, une part des gains allant à Selar et ainsi de suite sur toute l'échelle de la hiérarchie des Griffons.

8. Chez Tully



Cette pièce est sèche et propre, en franc contraste avec le reste de la ville souterraine. Les murs sont couverts d'armes et d'amures et d'autres objets sont exposés dans des étagères vitrées. Un comptoir divise la pièce en deux. Si vous n'étiez pas au courant, vous pourriez penser que vous êtes dans une boutique de la surface.

> **Les prêtres de la ville souterraine**
>
> Morrow a pour pendant sa sœur Thamar, patronne des orgueilleux et des malveillants. Son culte est une affaire solitaire et on rencontre parfois ses prêtres dans des endroits malsains comme la ville souterraine. Ces hommes et ces femmes offrent leurs services à tous ceux qui en ont besoin, soignant contre de l'argent et la promesse d'un service à venir. Ils n'ont pas de vêtements particuliers et choisissent les vêtements communs, parfois avec un manteau et un capuchon noirs. Leur symbole sacré est souvent gardé caché contre leur peau, même si, dans l'antre d'iniquité qu'est la ville souterraine, un prêtre de Thamar pourrait très bien porter son symbole à l'air libre, savourant le malaise que ce dernier inspire.
>
> Les prêtres de Thamar oeuvrent pour le mal, propageant sa parole et encourageant les hommes à violer les lois de la société et à se tailler leur propre chemin vers la gloire, sans se soucier du prix que les autres paieront. Parfois un prêtre de Thamar va s'allier avec un homme malfaisant particulièrement prometteur, lui offrant ses services et le guidant spirituellement dans l'espoir de gagner la faveur de Thamar. Cette faveur est toutefois bien volage et le prêtre peut abandonner son " seigneur " si un candidat plus intéressant vient à passer. Comme Morrow, Thamar est entourée de ceux qui ont connu l'ascension et ont une place auprès d'elle. Ses Rejetons remplissent le même rôle que les Ascendants de Morrow, apparaissant à ceux qui la vénèrent et ayant certaines magies pour domaines. Vous en apprendrez plus sur Thamar sur le site www.ironkingdoms.com.

Un homme mince au dos bossu et à la chevelure clairsemée se tient derrière le comptoir. Il vous regarde en louchant au travers d'une paire de lunettes aux verres incroyablement épais. " Pour acheter ou pour vendre ? " demande-t-il.

Tully (expert niveau 8) est vendeur d'armes et receleur. Il travaille avec les Griffons depuis de nombreuses années et il habite et vit dans la ville souterraine depuis plus de dix ans. C'est un expert pour évaluer la valeur des objets précieux et il achètera facilement aux PJ tout ce qu'il pensera pouvoir revendre facilement - et particulièrement les gemmes et les armes de bonne facture. Tully offrira 40-50% de la valeur de l'objet, mais un fidèle client ou un bon marchandeur pourra atteindre 60%. Les objets qui ne sont pas faciles à revendre comme les armes ou des bijoux personnalisés seront achetés à 20% de leur valeur marchande, puisqu'il faudra les sortir de la ville pour les revendre.

Le vieux receleur a également un bon stock d'armes et d'armures (et deux armes à feu avec une vingtaine de munitions pour chacune), mais il ne les vendra qu'aux membres du gang ou aux clients " autorisés " de la ville souterraine. Si c'est le premier voyage des PJ dans la ville, ils ont sans doute dû abandonner leurs armes à l'entrée et Tully est assez malin pour ne pas leur en fournir d'autres.

Tully connaît tout de la ville souterraine. Il est trop malin pour être amené à révéler les secrets des Griffons, mais il parlera volontiers aux PJ du Fantôme s'ils l'interrogent à ce sujet. " Il en a eu un nouveau aujourd'hui, ouais ", dira-t-il en riant, " encore un qui ne nous mettra plus des bâtons dans les roues, hein ? Hein ? " Tully sait où on emmène ceux qui doivent rencontrer le Fantôme et il le dira si on le lui demande. Pourquoi pas après tout ? Il faudrait être fou pour aller là-bas !

Il est évident que Tully ne fait pas le poids face aux PJ, mais si ces derniers touchent au moindre de ses cheveux ils se mettront vraiment dans de gros, gros ennuis. Si le groupe menace Tully, c'est ce qu'il essayera de bien leur faire comprendre.

9. L'entrée du tunnel des Gertens

Elle ressemble à un très ordinaire recoin de terre humide. S'il avait été terminé, le tunnel de la famille Gertens aurait débouché dans cette zone. La zone est peu fréquentée car on pense qu'elle est assez dangereuse : la terre détrempée et les anciennes structures de pierre semblent vouloir s'écrouler d'un moment à l'autre. Le tunnel des Gertens n'est pourtant qu'à quelques mètres dans la terre. En creusant, il faudrait 20 minutes à quelqu'un qui connaît son existence pour le rejoindre.

10. Salle privée n°2

Une douzaine d'hommes jouent aux dés dans cette petite pièce. Le plateau de jeu a été dessiné à l'improviste à la craie sur le dallage. La foule est turbulente et apparemment de bonne humeur, l'un d'entre eux ayant eu beaucoup de chance aux dés. Le croupier est un homme assez âgé avec une énorme cicatrice sur la joue droite. Derrière lui, surveillant les opérations, se tiennent deux hommes plus jeunes avec d'imposants pistolets à la ceinture.

Les joueurs sont des Griffons et des brigands locaux. Le croupier se nomme Sadrick et c'est l'un des Griffons les plus respectés. On le croise toujours dans la ville souterraine, organisant des jeux de cartes ou de dés, encadré par une paire de soldats Griffons. C'est un jeu officiel des Griffons et tous les gains sont répartis entre les capitaines. Sadrick (roublard niveau 5) connaît tous les Griffons et tous les hommes importants de la criminelle ville souterraine.

11. Les baraquements

La pièce est remplie de lits superposés et de matériel de couchage. Quelques tables et des chaises (faites de vieux cageots) se trouvent au centre de la pièce. Une poignée d'hommes y paresse, jouant aux cartes ou dormant.

12. La sortie secrète

Le tunnel se termine par un portail de pierre à demi–écroulé dont la porte en bois est depuis longtemps tombée en poussière. Le mot " danger " est inscrit sur le mur et des planches bloquent le passage. La pièce au-delà est sale et n'a visiblement pas été utilisée depuis des siècles. Des pierres et des tas de terre jonchent le sol.

À l'intérieur de cette pièce est cachée l'entrée du tunnel de " l'arrière porte " (jet de Fouille DD 24). Les Griffons ont divulgué des rumeurs sur les dangers de cette section de la ville souterraine pour tenir les gens éloignés. Il a fallu trois cadavres pour démontrer le danger des " chutes de pierres " dans le coin, mais la chose est claire maintenant et plus personne ne vient par ici. Si les PJ sont repérés en train de s'intéresser d'un peu trop près à cette pièce, ils seront surveillés par Selar.

13. Le puits méphitique

Le sol y est profondément fissuré. On entend des bruits d'eau courante, très loin en dessous. Des déchets jonchent le sol et la puanteur caractéristique des lieux d'aisance vous agresse les narines.

La fissure dans le sol conduit à une rivière souterraine quelques 15 mètres plus bas. C'est là que sont déversés tous les pots de chambre et les ordures de la ville souterraine.

Quiconque tombera dans la rivière sera en difficulté car son courant l'emportera vers des zones inexplorées. Les MJ compréhensifs laisseront les nageurs être emportés jusqu'à une grotte où ils pourront sortir de l'eau et chercher une sortie. Les MJ vraiment très compréhensifs pourront même permettre aux PJ de trouver, à partir de la grotte, le chemin du mausolée enfoui.

14. La porte du Fantôme

Il s'agit d'une vieille porte de bois et d'acier rouillé, encadrée par des blocs de pierre et fermée par une grosse barre d'acier. La terre ici porte encore les traces d'une récente visite. Trente-six grosses encoches ont été taillées sur la porte.

Les PJ vont rapidement s'apercevoir que la porte a une forme étrange et que la barre d'acier repose sur des gonds improvisés. La porte est en fait au sommet du clocher de l'église enfouie et les Griffons y ont ajouté le verrou improvisé quelques années plus tôt. L'endroit a une terrible réputation et personne ne vient ici si ce n'est pour balancer un indic derrière les portes. La vieille église et le mausolée où Kohlasa et les autres chevaliers de Morrow reposent se trouvent en dessous. Le très ancien bâtiment est infesté par le mal, ce que les PJ vont vite comprendre…



Les pièces communes

Sans légende : vide

Toutes ces pièces sont les mêmes : de vieilles constructions, sales, avec de la boue qui suinte des pierres. Très souvent des morceaux de plafond ou des pans de murs se sont écroulés et parfois des pièces de bois étayent les endroits fragiles. Des champignons peuvent pousser de-ci de-là. La légende de la ville souterraine dit que les champignons poussent là où des corps sont enterrés (et il se trouve que la légende dit vrai).

Ces pièces sont inutilisées parce qu'elles sont trop dangereuses mais aussi parce qu'elles sont humides et sales. Si l'un des murs ou un plafond est atteint par exemple par une balle ou un coup d'épée, il y a 50% de chances qu'une masse de pierre, de crasse et de ciment s'écroule sur le sol. Quiconque est pris sous une chute de pierres encaisse 2d6 points de dégâts (jet de Réflexes DD 14 pour réduire les dégâts de moitié).

Ces pièces vides peuvent servir, à la convenance du MJ, à mettre en scène de nouvelles rencontres. Il y a vraiment beaucoup de crapules dans la ville souterraine.

O. Les ordures

Ces pièces sont des pièces vides mais elles sont utilisées comme décharges. Elles débordent de tas d'ordures en train de pourrir jusque dans les rues de la ville souterraine. Il n'y a aucun objet de valeur dans les ordures, mais si les PJ persistent à y chercher quelque chose, personne ne les en empêchera.

R. Résidentiel

Ces zones résidentielles abritent des lits superposés, des piles de paille, des couvertures sales et d'autres pièces de mobilier pour les visiteurs de seconde zone. Il y aura généralement quelques gens du commun et quelques roublards en train de traîner dans ces pièces, ivres ou se remettant de bonnes gueules de bois. Personne ne s'est approprié ces baraques, et les PJ sont libres d'aller et venir, mais ils y rencontreront probablement des gens violents et puants.

P. Planques

Les " planques " sont des pièces vides en bon état que des habitués de la ville souterraine se sont appropriés. De petits groupes d'hommes et de femmes peuvent y faire leurs affaires, ou même s'y installer pour vivre. Les visiteurs ne sont pas les bienvenus et les PJ qui se font des ennemis parmi ces gens auront vite une mauvaise réputation (les pièces privées listées dans les nombreuses zones sont classées comme " planques ", le MJ peut facilement créer davantage de planques s'il le désire).

Quiconque souhaitant s'installer ici le fait selon le bon vouloir des Griffons. Si les membres du gang ont besoin d'une pièce pour quoi que ce soit, ils en disposeront et les anciens résidents feraient mieux d'être assez malins pour leur laisser la voie libre.

Mission : explorer le mausolée

Minutage : à moins que les PJ aient rencontré des contacts très savants, ils vont probablement avoir besoin d'explorer la ville souterraine avant de trouver le mausolée.

Objectif : trouver Duteous et sortir de là en vie !

Le mausolée est sur deux niveaux. Le niveau du haut était à l'origine au-dessus du sol, il s'agissait d'une église publique de Morrow administrée par le prélat Tomassen. L'église disposait de deux logements attenants, l'un pour le prélat et sa femme, et l'autre plus petit pour son prêtre, le père Cappus. Sous l'église se trouve le mausolée. Plusieurs chambres contiennent les restes des chevaliers de Morrow et une autre pièce était utilisée pour la préparation des corps. La plus grande des chambres mortuaires contient la dépouille de Kohlasa le géant. Le prélat Tomassen et le père Cappus étaient aussi en charge du mausolée, poste conférant un grand honneur. (Un mausolée similaire se trouve sous la cathédrale en ruine que le père Dumas appelait sa demeure, mais dorénavant l'Église préfère que ses héros soient enterrés dans le Grand Sanctuaire de Caspia).

Le niveau du mausolée est envahi par les eaux et tout l'endroit est infesté par le mal - le duo que constituent Renfrow et le père Cappus, des entités qui sont là depuis des siècles. Il y a également " l'essaim d'os ", une horrible créature, produit de siècles de malveillance de la part du duo. Enfin, tout le site est sous un sort permanent de *sanctification infernale*.

L'histoire du prélat, du père Cappus et de Renfrow

Des siècles auparavant l'église et son mausolée souterrain étaient le lieu de rencontre du paisible voisinage de la région du front de mer de Corvis. Pendant plusieurs années le mausolée fut utilisé pour conserver les restes des nobles chevaliers du Prophète de Morrow et les gens de la région se rassemblaient dans l'église au-dessus pour prier. Le prélat Tomassen s'occupait de ses ouailles et du mausolée et il était assisté par un jeune homme, le père Cappus. Les deux hommes habitaient à l'église dans de modestes logements, celui du prélat étant un peu plus spacieux en raison de son rang et du fait qu'il était marié.

Après quelques années de travail commun, le prélat Tomassen fit une terrible découverte : le père et sa femme Liandra avaient une liaison depuis un bon moment déjà. Quand le prélat s'en aperçut, il tomba dans une rage folle et plus tard dans la nuit, il commit de terribles crimes. Aveuglé par la haine, il n'aspirait qu'à la vengeance.

D'abord il résolut de s'occuper de sa femme. Il l'attira dans le mausolée sous un faux prétexte et il la battit à mort avec son sceptre de messe. Il poussa ensuite son corps ensanglanté dans un sarcophage de pierre qui avait été préparé pour un chevalier et se mit à la recherche du père Cappus.

Il trouva ce dernier en train de prier dans ses quartiers. Entrant violemment dans la pièce, il l'accusa d'adultère. Le père Cappus nia les faits et les deux hommes commencèrent à se battre. Une fois encore le sceptre du prélat fut l'instrument de sa colère et le père Cappus tomba inconscient. Il fut emmené au niveau inférieur et emprisonné dans le même sarcophage que la femme du prélat. À ce moment-là, Liandra respirait encore faiblement.

Plus tard, cette nuit-là, le prélat réalisant l'étendue de son crime, se donna la mort dans le sanctuaire. Alors que la vie le quittait, il s'écroula sur l'autel en marbre blanc de l'église, achevant de profaner la Demeure de Morrow. Avant de partir, le prélat avait laissé un mot dans ses quartiers, mais personne ne le trouva jamais. Pendant ce temps, en bas, le père Cappus se réveilla. Se trouvant

prisonnier dans un lieu sombre avec à côté de lui le corps inconscient de son aimée, il commença par appeler au secours. Il s'écorcha les doigts sur la pierre inébranlable, en vain. Il essaya de soigner Liandra, mais il ne le put - son adultère et les actions meurtrières du prélat ayant détourné le regard de Morrow de l'église et de ceux qui s'y trouvaient.

Le matin suivant, quand les gens du voisinage arrivèrent à l'église pour la messe, il trouvèrent un terrible et étrange spectacle. Mystérieusement, l'église avait commencé à s'enfoncer dans le sol : trente centimètres étaient déjà perdus. À l'intérieur, les paroissiens découvrirent une scène encore plus horrible : le prélat Tomassen mort sur l'autel de l'église, agrippant son sceptre ensanglanté dans une main et une dague couverte de sang dans l'autre. Le prélat s'était ouvert la gorge et des traces de sang écarlate maculaient chaque parcelle du sanctuaire. Les spectateurs furent pris d'horreur et fuirent le bâtiment. Quand le haut prélat de Corvis vint pour mener son enquête cet après-midi-là, le bâtiment s'était encore davantage enfoncé dans le sol et il le consigna. Nul n'entra jamais plus dans le bâtiment, du moins par la porte d'entrée.

Deux semaines après, la terre avait complètement avalé l'église. L'affaire du prélat mort fut présentée comme un crime, mais le bâtiment étant inaccessible, l'enquête ne fut jamais menée. Beaucoup de paroissiens jurèrent que l'engloutissement était l'œuvre de Morrow, qu'il avait voulu par là effacer les traces d'un terrible mal. D'autres prétendaient qu'il ne s'agissait que d'une manifestation bizarre de la nature. Mais malgré les positions engagées, personne ne voulait plus s'approcher du site. La position officielle de l'Église fut que rien d'extraordinaire ne s'était passé, aussi, peu de détails sur l'événement ont survécu dans leurs archives.

La position non officielle était qu'une grande atrocité avait eu lieu dans l'endroit, et qu'il fallait garder le silence à ce sujet.

(Il demeura impossible de construire un quelconque bâtiment sur l'emplacement de la vieille église, car la terre en engloutissait les fondations avant même que quoi que ce soit ait été édifié par-dessus. Années après années, l'effet s'est atténué et aujourd'hui un entrepôt est construit à cet emplacement maudit. Mais tout ce qui se trouve dans les environs est voué à une rapide déchéance et attire le mauvais oeil. En fait le délabrement du croisement de Filchers est en partie dû à la présence du mal enterré sous terre.)



Cappus et Renfrow

Alors que l'église s'enfonçait, prisonnier de sa geôle de pierre, le père Cappus hurla pendant des jours. Personne ne vint jamais à son aide. Liandra ne s'éveilla jamais et, là, dans l'obscurité, le père sombra petit à petit dans la folie. Il avait de plus en plus faim et soif. Il tint tant qu'il put, mais, il finit par commettre l'inconcevable et se nourrit sur le cadavre de Liandra. La chair et le sang de cette dernière lui permirent de survivre un peu plus longtemps, mais cet acte cannibale causa à jamais la perte de son âme.

Déchiré par la faim, rongé par la folie et par la haine, le père Cappus a dépéri dans l'obscurité pendant des semaines. Puis il expira enfin. Mais une nouvelle horreur l'attendait. Le père Cappus nourri de haine était devenu un fantôme, condamné à hanter le mausolée pour une éternité. Et la faim... la faim était toujours aussi présente.

Seul, le fantôme du père Cappus a hanté l'église enfouie pendant une centaine d'années. La ville au-dessus avait continué de se développer et le mausolée avait disparu des mémoires. Mais un jour, un homme qui ne connaissait pas l'ancienne histoire trouva un moyen de pénétrer dans le bâtiment et s'y rendit, espérant y trouver un butin facile. L'individu était un roublard de bas niveau du nom de Renfrow, un homme faible et couard. Renfrow fouilla l'église et le mausolée, mais en lieu et place d'objets à revendre, il trouva le père Cappus. L'esprit malfaisant emplit la pièce d'une épaisse et froide noirceur et Renfrow tomba à genoux, implorant qu'on lui laisse la vie sauve. Alors qu'il était sur le point de dévorer l'âme de Renfrow, le père Cappus s'arrêta net, concevant quel usage il pourrait faire de cette pathétique créature. Un contrat fut donc conclu... Cappus épargnerait Renfrow mais Renfrow devrait en retour attirer des hommes dans l'église. Ainsi commença leur manège malsain : Renfrow conduisait par la ruse des hommes dans le domaine de Cappus, l'esprit malveillant les vidait de leur énergie vitale et Renfrow se nourrissait des restes physiques. Renfrow, en homme faible, tomba facilement sous la domination de Cappus. Ils devinrent dépendant l'un de l'autre. Cappus laissait à Renfrow juste assez d'énergie pour que ce dernier survive bien plus longtemps que la normale. Il en fallait peu pour nourrir le duo : une victime de temps à autre. En cas de besoin, Renfrow le zombie s'aventurait à la surface pour attirer quelqu'un dans l'église.

Les choses demeurèrent ainsi pendant plusieurs siècles et l'église continua à s'enfoncer, à un rythme plus lent. Finalement, la ville souterraine sous le croisement de Filchers commença à accueillir de plus en plus de visiteurs et un nombre suffisant d'entre eux, venant se perdre dans l'église, permettait largement de nourrir le père Cappus et Renfrow. Mais leur succès travailla contre eux et l'ancien bâtiment enfoui (nul n'avait reconnu qu'il s'agissait d'une église) eut bientôt une terrible réputation. Les prises furent rares pendant un bon moment, jusqu'à ce que le gang des Griffons commence à se débarrasser de ses victimes en les jetant dans la crypte.

Aucun des Griffons ne connaît la vérité sur ce qui vit sous ses pieds. Tout ce qu'ils savent c'est que les individus qu'ils jettent dans le vieux bâtiment enfoui ne reviennent jamais et que parfois on entend d'horribles cris de terreur au travers de la porte. Cela leur convient tout à fait, aussi nourrissent-ils, sans le savoir, Renfrow et le père Cappus depuis de longues années : des affaires courantes dans la cité des fantômes.

Comment jouer Cappus et Renfrow

Renfrow et Cappus trouvent qu'il est plus facile de laisser l'essaim d'os tuer la plupart des PJ, en ne s'en gardant qu'un ou deux, dont ils s'occuperont personnellement. S'ils ont moyen de capturer le groupe, c'est parfait pour eux : un groupe d'aventuriers endurcis leur fournira un repas de rois pendant des semaines voire des mois. En essayant de liquider les PJ comme ils l'ont toujours fait avec les visiteurs de leur antre, Renfrow et le père Cappus se rendent compte qu'ils n'ont pas affaire à une bande de voyous ordinaires. Le duo soigne son approche. Leur stratégie est simple : Renfrow va essayer de se lier avec les PJ, prétendant qu'il est un pauvre diable enfermé ici depuis des semaines, réduit à manger des rats pour survivre... Il fera également semblant de boiter, prétextant que cette infirmité l'a empêché de grimper pour rejoindre la sortie. Renfrow sait que la porte du dessus est fermée et il maudira les bandits imaginaires qui l'ont jeté ici).

Après avoir gagné la confiance des PJ, il essayera de les perdre de toutes les façons suivantes :

- Il essayera de les faire passer sur la fosse camouflée dans le sanctuaire (salle 2). Il pourra même placer un objet précieux sur le piège pour les attirer.
- Il parlera des merveilleux trésors dans le niveau inondé du mausolée, oubliant d'évoquer le petit détail de l'essaim d'os.
- Il essayera de forcer le groupe à se diviser, s'il peut isoler les PJ, il sait que Cappus et lui en viendront à bout. Renfrow dira tout et n'importe quoi pour pousser l'un des PJ à faire un tour avec lui - seul.
- Si Renfrow est avec deux PJ, près d'une fosse, il en poussera un dans l'eau noire de l'essaim d'os. Avec l'aide de Cappus il attaquera le deuxième, espérant l'éliminer silencieusement.

Renfrow et Cappus sont intelligents et terriblement mauvais. Aucun plan n'est trop malsain pour le duo : le MJ devra les jouer au maximum de leurs capacités. Un PJ qui se promène tout seul est une proie facile, tout groupe de PJ qui se met en situation d'être attaqué par derrière paiera le prix de son inattention. Si le groupe est précautionneux, Cappus et Renfrow n'auront peut-être aucune occasion de prendre un PJ. Si c'est le cas, ils attendront que les PJ rencontrent l'essaim d'os, ce qu'ils feront s'ils explorent le premier niveau. Cappus les attaquera pendant qu'ils seront occupés avec l'essaim d'os.

Si Cappus n'a rien à craindre de l'essaim d'os, Renfrow, au contraire, est terrifié par cette créature et a passé des siècles à vivre dans cette peur. L'essaim d'os sort parfois de l'eau à la recherche de Renfrow qui s'enfuit dans le clocher. Renfrow grimpe à la vieille échelle et se tapit au sommet de la tour où la

terreur ne peut pas l'atteindre. Il reste parfois des heures caché là... parfois des jours entiers... et une fois, deux cents ans auparavant, il est resté là six mois ! L'étrange métabolisme de Renfrow s'est adapté aux longues périodes de jeûne, et Cappus est là pour le nourrir de ses propres énergies sombres, mais ce sont les moments les plus difficiles de la vie misérable de cet homme.

Si l'essaim d'os s'aventure à l'étage pendant que les PJ y sont, Renfrow sentira que ce dernier approche. Il deviendra nerveux et s'arrangera pour quitter les PJ. Quand il sera vraiment terrorisé il courra se réfugier au clocher, comme d'habitude. Si quelqu'un essaye de le retenir, il deviendra violent.

Notez bien que l'esprit de Cappus ne peut pas pénétrer dans le sanctuaire. Même si l'église a été profanée, c'est le seul endroit où l'esprit du mal ne supporte pas de se trouver : sous le regard fixe de la représentation de Morrow. Il essayera donc d'attaquer les PJ le plus loin possible. Si Renfrow coince les PJ dans cette pièce, il en sortira immédiatement pour que Cappus puisse lui venir en aide.

1. Le clocher

Cette zone a deux niveaux. On accède au niveau supérieur par la porte de la ville souterraine. Douze mètres plus bas se trouve une porte qui donne dans l'église elle-même. D'abord le niveau supérieur :

Devant vous se trouve une petite pièce en pierres. Un étroit rebord en grillage de métal court autour de la salle, encerclant une fosse au milieu du sol. Deux gigantesques cloches sont pendues là, accrochées à un support rouillé et trois chaines disparaissent dans l'obscurité, à vos pieds. Les trois autres murs ont une porte identique à celle par laquelle vous êtes venu. Chaque porte est fermée.

Description : il y a un trou dans le grillage du rebord, au travers duquel passe le sommet d'une vieille échelle. Les barreaux rouillés de l'échelle sont scellés directement dans la construction en pierre du clocher. Le temps a affaibli le métal et un personnage de plus de 110 kilos a 1 chance sur 12 de passer au travers d'un barreau supportant tout son poids. L'échelle fait 12 mètres de haut et il y a un barreau tous les 30 centimètres.

Astuces et pièges : derrière les autres portes il n'y a rien d'autre que de la terre. Comme elles s'ouvrent vers l'extérieur, il sera difficile des les faire bouger. Si les PJ réussissent à ouvrir une porte, (en en brisant, par exemple, le bois) il y a 50% de chances qu'une avalanche de terre inonde la pièce. Tout PJ pris dans la coulée de boue doit faire un jet de Réflexes DD 20. Ceux qui le ratent seront fauchés par la coulée et emportés dans la fosse sous les cloches. La chute inflige 4d6 points de dégâts.

Quand les PJ ont atteint le niveau du bas, lisez-leur ceci :

Une cloche géante repose sur le sol de ce niveau, fendue et cabossée par sa longue chute. Le sol est couvert de rouleaux de chaine rouillée et d'autres débris. Une vieille porte en acier et en bois se trouve un peu plus loin, entrouverte.

Description : les PJ qui fouillent jusqu'à hauteur de cheville dans les détritus sur le sol en pierre identifieront aisément des vieux morceaux de vêtements et des fragments d'os. Il n'y a rien de valeur dans les débris.

Pièges et astuces : quiconque essaye de grimper aux chaînes risque de faire tomber les cloches et leur vieux support en bois. Il y a 1% de chance pour chaque kilo au-dessus de 90 kilos de poids pendu à la chaîne. Autrement dit, un PJ de 115 kilos a 25% de chances de décrocher le support de la vieille cloche du plafond. La cloche pèse quelques 180 kilos et inflige 5d6 de dégâts à ceux qu'elle touche dans sa chute (cf. GM89).

Le symbole sacré maudit

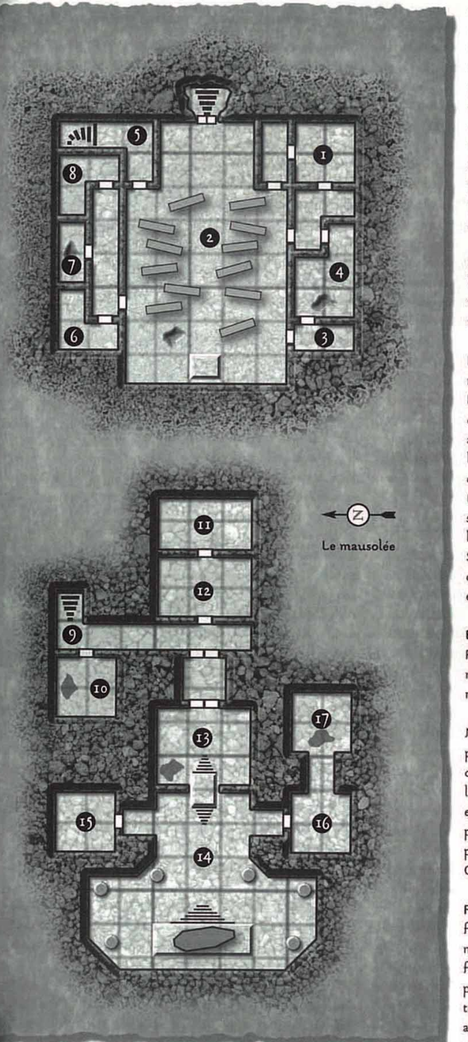
La malédiction du prélat touchera tous ceux qui portent son symbole sacré. Son porteur lui sera attaché et voudra le porter sans cesse. L'effet est faible pendant les premiers jours, mais après une semaine d'exposition, le désir d'être proche du symbole est irrésistible.
Si l'on éloigne le symbole sacré, celui qui le portait va devenir nerveux et éventuellement violent dans son désir de le retrouver. (Vous êtes libre de vous inspirer d'autres objets magiques maudits célèbres dans la littérature...) Une semaine après, la victime sera moins inhibée dans son comportement. Elle sera incapable de retenir sa langue ou de faire preuve de pitié au combat. Ses besoins les plus basiques prendront le dessus jusqu'à ce qu'elle devienne complètement maniaque, sous l'emprise de la colère, de la jalousie et du désir... comme une marionnette dont on tire les ficelles. Après deux semaines de contact, les caractéristiques de Charisme et Sagesse de la victime baissent d'un point un jour sur deux, jusqu'à un minimum de 5.
Il y a un avantage au fait de porter le symbole sacré maudit. Son possesseur gagne une perspicacité surnaturelle à déchiffrer les motivations d'autrui, surtout quand il s'agit de personnes qui essayent de cacher quelque chose. Sans se soucier de sa caractéristique de Sagesse, la victime aura une compétence en Psychologie de +20 tant qu'elle portera le symbole. Le MJ peut étendre cette compétence à la détection des mensonges, volontaires ou par omission, prononcés en présence de la victime.

2. Le sanctuaire

Cette vaste salle était autrefois une salle de prière. Les murs et le sol sont couverts de trames de tissus qui devaient être des tapisseries et des tapis. Des bancs d'église en bois pourris sont disposés partout dans la pièce et des vitraux ornent les hauteurs. S'ils ont dû être magnifiques au soleil, les vitraux sont maintenant fissurés et déformés par la pression de la terre qui menace d'entrer dans l'église enfouie.

Un autel en marbre blanc se trouve sur le devant de la pièce. Un corps ou ce qu'il en reste, des os et des lambeaux de peau et de tissus, est étalé en travers. Du sang rouge vif est répandu sur l'autel et des gouttes ont coulé jusqu'au sol.

Description : il y a plusieurs choses remarquables dans cette pièce. D'abord le corps - le cadavre du prélat Tomassen. Le prélat s'est suicidé en se tranchant la gorge avec une dague. En perdant



connaissance, il s'est agrippé à son sceptre de cérémonie qu'il tient toujours dans sa main cadavérique. La dague (qui n'a rien de particulier) est tombée à ses pieds, derrière l'autel. Le prélat porte toujours son symbole sacré, mais l'or brillant s'est changé en noir profond. Tout PJ qui réussira un jet de Connaissances (religion) DD 10 saura que le matériau traditionnel pour les symboles sacrés de Morrow est l'or. Le symbole noir n'en paraîtra que plus étrange. Les nains et ceux qui possèdent des compétences en travail des métaux sauront que l'or ne ternit jamais.

Le deuxième objet d'intérêt dans le sanctuaire est le sang du prélat. Il est toujours rouge vif et frais malgré les années et diffuse une faible aura malsaine. Le sang n'a pas d'autres propriétés.

La troisième chose remarquable est le large bas-relief de Morrow et des Archontes derrière l'autel. La terre en poussant a craquelé la pierre dans ce coin du sanctuaire et l'œuvre est également abîmée. Elle est parsemée de fissures ; des craquelures cernant les yeux de Morrow coule un peu d'eau ; d'aucuns pourraient croire qu'il pleure (l'église enfouie est entourée de cours d'eau souterrains de tailles diverses, d'où proviennent les larmes de Morrow et l'eau du niveau inférieur. Si les PJ lancent des sorts qui déplacent la terre derrière les murs, ils peuvent très bien causer un effondrement ou une inondation).

Ennemis : il est suggéré que le MJ introduise Renfrow pendant que les PJ explorent cette pièce, mais il peut être rencontré n'importe où dans le niveau supérieur.

Notez bien que l'esprit de Cappus ne peut pas pénétrer dans le sanctuaire. Même si l'église a été complètement profanée, c'est le seul endroit où l'esprit du mal ne supporte pas de se trouver. Il essayera donc d'attaquer les PJ le plus loin possible d'ici. Si Renfrow coince les PJ dans cette pièce, il en sortira immédiatement pour que Cappus puisse lui venir en aide.

Pièges et Astuces : dans cette salle, il y a une fosse recouverte de planches pourries et de morceaux de tissus (jet de Fouille DD 20). Le trou fait environ 1,5 mètre de large et 5 mètres de profondeur et l'eau y est gelée. Quiconque tombera dans le trou rencontrera l'essaim d'os avant quelques minutes. Si Renfrow pense qu'il peut s'en tirer, il essayera de faire en sorte que les

PJ marchent sur la fosse. Ceux qui tomberont se retrouveront dans la salle 12 : la chambre de cérémonie.

Trésor : le symbole sacré du prélat peut paraître tentant, mais il est maudit. Il est fait d'or, mais le métal, bien que propre est d'un noir de jais. Quiconque portera le symbole sera touché par la malédiction, sans jet de sauvegarde possible. Un prêtre qui décide de porter le symbole perdra immédiatement ses compétences de prêtre et ce, jusqu'à ce qu'il soit libéré de la malédiction et qu'il se livre à une cérémonie de *pénitence* en bonne et due forme.

Le sceptre du prélat est un objet précieux en or et en argent. Il vaut 500 pièces d'or, mais l'Église de Morrow pourrait payer le triple pour le récupérer. Mais de toutes façons, quel genre d'individu essayerait d'extorquer de l'argent à une église ?

3. Le bureau

Cette pièce devait être le bureau de l'église. Une large table fait face à une fenêtre aux carreaux brisés, dehors il n'y a rien que de la terre humide. Des étagères et des bibliothèques sont alignées le long des murs mais les livres et les documents sont tous moisis. Un gros volume est ouvert sur un podium devant le bureau.

Description : c'était en effet le bureau du prélat, il y a des siècles. Les livres et les documents sont tous complètement pourris et inutilisables et le mot laissé par le prélat est à peine lisible. C'est un bout de papier posé sur le plateau en ardoise du bureau. Si quelqu'un regarde d'assez près, il verra une écriture en vieux cygnarien. Il est simplement écrit : " Liandra, pardonne moi... je t'aimerai toujours. " Le papier tombera en poussière si quelqu'un essaye de le bouger.

Le volume en évidence est l'Enkheiridion, le livre saint de Morrow et Thamar. Cet exemplaire, composé de matériaux exceptionnels, a bien résisté à l'épreuve du temps. Cependant, à l'intérieur, la parole de Morrow s'est effacée, ne laissant apparents que les passages de Thamar.

Trésor : le bureau était solide, mais le temps a rongé le bois et il s'écroulera si les PJ le fouillent. C'est la même chose pour les étagères et meubles à tiroirs. Dans l'un des tiroirs les PJ trouveront deux " parchemins " de prêtre gravés sur de fines plaques d'acier selon une méthode disparue depuis des siècles. Les parchemins d'acier contiennent les sorts *contrôle de l'eau* et *lumière brûlante*, lancés au niveau 10 tous les deux.

Dans le bureau se trouve également une boîte en métal qui n'est pas fermée. À l'intérieur, reposent un volume bien conservé et une poignée de sachets de toile à l'odeur étrange, apparemment des conservateurs. Dans le livre sont inscrits les noms de tous les morts glorieux qui reposent à l'étage inférieur, la branche de l'église à laquelle ils appartenaient, la date et la cause de leur décès. Ces registres furent perdus quand le bâtiment fut abandonné, et un prêtre de Morrow qui ramènerait le livre aux autorités gagnerait un bon paquet de PX (tout en se faisant quelques contacts intéressants au passage).

4. Les quartiers du prélat

Le temps a complètement ravagé cette pièce, mais on devine encore qu'il s'agissait des quartiers de quelqu'un. Les restes d'un lit, d'une penderie, d'une table et de chaises se trouvent devant vous. Il y a aussi un trou d'aspect irrégulier en plein milieu du sol de pierre.

L'Enkheiridion

Le premier Enkheiridion fut écrit de la main même de Morrow et contient l'intégralité de journaux des Jumeaux sur leur chemin vers l'Ascension. Le livre est unique, complexe et difficile à comprendre, même pour ceux qui passeraient leur vie entière à l'étudier. Aujourd'hui les copies sont des livres volumineux, la plupart du temps faits à partir des matériaux les plus précieux et ornés avec prodigalité. Ils sont souvent marqués d'un symbole spécial en forme de cercle avec six flèches pointées vers l'extérieur, représentants les choix que fait un individu dans sa vie. Ces livres sont précieux, copiés uniquement pour les nouvelles églises et chéris par les prêtres qui les possèdent. L'agencement de l'Enkheiridion est unique. Il suit le format originel utilisé par Morrow. Chaque page est faite d'un parchemin spécialement traité, blanc sur le recto et noir sur le verso. Si on ouvre le livre par le recto, la page de droite sera toujours le journal de Morrow en encre noire sur page blanche, certaines pages illustrées avec des enluminures minutieusement peintes. La page de gauche est un parchemin sur lequel court, à l'envers, une écriture à l'encre d'argent. Ce sont les pages de Thamar, qu'il faut lire en retournant le livre et en commençant par sa fin. Les pages de Thamar se trouvent alors sur la droite et celle de Morrow sur la gauche. Le journal de Thamar est émaillé d'un grand nombre d'énigmes et de diagrammes complexes, particulièrement vers la fin.

L'Enkheiridion est aussi utilisé par les prêtres de Thamar, mais leur version est légèrement différente. Elle contient un certain nombre de documents et de clauses additionnels. En effet, ils pensent que la version de Morrow du journal de Thamar est incomplète et ils ont pris des mesures pour la corriger.

Description : cette pièce est telle quelle et il n'y a rien de valeur à l'intérieur. La version abrégée de l'Enkheiridion, le livre de chevet du prélat, est posée sur une commode, mais elle tombera en morceaux si on la touche. Renfrow évite cet endroit parce que l'antre de l'essaim d'os se trouve juste en dessous.

Astuces et pièges : le trou dans le sol est le résultat conjugué de l'action du temps et des glissements de terrain qui ont affecté le bâtiment. Comme le trou dans le sanctuaire, cette ouverture est profonde d'à peu près 3 mètres, ses bords en pierres s'effritent et de l'eau noire croupit au fond. Souvenez-vous de l'essaim d'os qui traque les PJ et essaye de rester juste sous eux. La pièce en dessous est la salle 17, une chambre mortuaire (et le repère de l'essaim d'os).

Trésor : dans le tiroir du bas de la commode se trouve un trésor qui a autrefois appartenu à Liandra : une boîte à musique magique en argent de facture elfe. À l'intérieur de la *boîte à musique hypnotique* se trouve l'emplacement pour ranger un collier en argent. Celui qui porte le collier est protégé de l'enchantement de la boîte à musique. Le collier est manquant, mais on peut le trouver sur le corps de Liandra, dans la salle 15.

Quand la boîte est remontée elle joue pendant deux minutes, mais il est possible de la remonter encore sans interrompre la musique. La musique agit comme un sort d'*hypnose* lancé au niveau 8 (cf. MJ220). Ceux qui l'entendent doivent faire un jet de Volonté à chaque tour DD pour dissiper ses effets, mais ils ne réalisent pas que la boîte embrume leur cerveau à moins de réussir un jet de Sagesse DD 18.

La boîte et son collier valent 20 000 pièces d'or, la boîte seule 16 000 pièces d'or. C'était le cadeau de mariage du frère de Liandra, qui était un petit peu un aventurier. Liandra connaissait les propriétés de la boîte, mais ne les utilisa jamais sur son mari car elle avait peur qu'il découvre ses manigances. La boîte n'a peut-être jamais été utilisée, mais Liandra portait souvent le collier qu'elle trouvait ravissant (le collier est magique, mais son enchantement ne sert à rien sans la boîte).

Le nom du fabriquant : Teslar de Shyrr est gravé sur le dessus de la boîte.

5. L'escalier

Un escalier de pierre finement travaillé s'enfonce vers le niveau supérieur, il est très pentu et tourne nettement vers la gauche en son milieu.

Description : l'escalier tourne et descend sous les quartiers du père Cappus. Il n'y a rien de particulièrement intéressant dans cet escalier, mais après 6 mètres de descente, les PJ rencontreront l'eau de la salle 9.

6. La cuisine

Une masse informe de détritus jonche le sol de cette pièce. Une autre fenêtre brisée ouvre sur la terre qui vous entoure.

Description : il s'agissait de la cuisine et de la salle à manger partagées par le prélat, sa femme et le père Cappus. Quiconque cherchera dans les ordures trouvera des restes de vaisselle et de l'argenterie qui ne valent rien.

7. Le débarras

Encore d'autres ordures jonchent cette pièce en pierre : des bouts de bois pourris, des morceaux de tissus impossibles à identifier et les restes d'une douzaine de livres. Au fond de la pièce, le sol s'est effondré créant une ouverture d'au moins 1,5 mètre de large.

Description : il s'agissait du débarras de l'église. On y trouve des restes de cantiques, des vêtements cléricaux, des cierges, des ornements pour l'autel mais rien n'est récupérable.

Astuces et pièges : comme les autres fosses, celle-ci est profonde de 3 mètres (auxquels il faut ajouter 1,5 mètre dans l'eau noire). La pièce en dessous est la salle 10, la pièce de préparation.

Trésor : Renfrow a entreposé certains de ses biens les plus précieux sous une pierre dans le sol. La planque n'a pas été ouverte depuis des années, enfin, jusqu'à il y a quelques minutes quand Renfrow s'est précipité pour devancer les PJ qui entraient dans l'église. Il a couru récupérer son pistolet enchanté *La Dame Chance*, trophée d'une ancienne victime et son *anneau de protection +2*. Il a laissé derrière lui 2 potions de *soins importants*, dans de vieilles bouteilles en verre brun. Trouver la planque requiert un jet de Fouille DD 26.

8. Les quartiers du père Cappus

Alors que le reste de l'église est empli de vestiges en putréfaction, cette pièce semble avoir été habitée récemment. Dans un coin se trouve un filet fait de bouts de vêtements. Un coffre en pierre et un sac en toile teint se trouvent dans le coin opposé.

Description : cette pièce était autrefois la chambre du père Cappus. Maintenant, c'est son laquais, Renfrow, qui vit ici. Les PJ astucieux pourront remarquer qu'il n'y a aucune source de lumière dans cette pièce, ce qui en dit long sur la nature de Renfrow. Les PJ moins astucieux remarqueront l'odeur : une odeur d'abattoir.

Renfrow ne laissera pas les PJ entrer sans lui. S'ils veulent fouiller la pièce, il protestera car les objets qui s'y trouvent sont à lui. Renfrow a quelques secrets peu reluisants cachés ici, et il fera de son mieux pour que les PJ s'en aillent avant de comprendre ce qu'il en retourne. Il a peur que les PJ ne trouvent les os rongés cachés dans son lit, les cranes charnus dans le sac ou les organes internes desséchés conservés dans le coffre en pierre. Si les PJ trouvent ces objets macabres, ils remarqueront que certains restes sont plus frais que d'autres - il s'agit des restes de l'homme qu'ils ont vu être mené à sa perte plus tôt dans l'acte 1. Ils peuvent même trouver sa tête dans le sac...

Conséquences : Renfrow deviendra violent si les PJ découvrent sa véritable nature. Cela forcera Cappus à intervenir et déclenchera le combat.

Trésor : il y a un objet magique dans cette pièce, posé en évidence sur le sol. Il s'agit d'un jeu de cartes que Renfrow a pris à l'une de ses victimes. Le jeu de cartes sert actuellement à une partie de solitaire qui est presque terminée (et presque gagnée). Le *jeu du tricheur* (5 000 po) permet à celui qui le possède de gagner presque toutes ses parties. Cela paraît vraiment extraordinaire, mais il y a quand même deux problèmes avec ce jeu. D'abord il est facile d'avoir trop de chance. C'est ainsi que le jeu s'est retrouvé là : son possesseur s'est fait prendre et jeter au Fantôme. Ensuite, le jeu est capricieux, il est capable de se retourner après une suite de victoires, faisant perdre beaucoup au joueur. Les cartes diffusent une aura à la fois magique et mauvaise.

9. L'eau

Après 9 mètres de descente, l'escalier plonge dans l'eau noire : le niveau inférieur est inondé.

Description : vous avez ce que vous voyez - à part l'essaim d'os, qui sera là dans quelques minutes.

Ennemis : l'essaim d'os se dressera hors de l'eau et attaquera les PJ s'ils restent ici. Il ne peut pas les atteindre au niveau supérieur, mais il peut facilement s'en prendre à quelqu'un au bord de l'eau. Si un combat s'engage, Cappus l'observera avec attention et attaquera les PJ de son côté. L'essaim d'os n'est pas du côté de Cappus ou sous son contrôle, mais des siècles d'expérience lui ont appris qu'il est inutile de l'attaquer.

10. L'entrepôt de préparation

Le sol de cette pièce est jonché de clous cassés et de bouts de métal rouillés. Rien ne sort de l'eau froide et sombre.

Description : quand le mausolée était encore fonctionnel, c'est ici que les fournitures pour la préparation des corps étaient entreposées. Un jet de Fouille DD 18 révèle un symbole sacré de Morrow en or dans une céramique brisée (1000 po grâce à son ancienneté). C'était le symbole du père Cappus, perdu pendant le combat contre le prélat. Plus tard le fantôme de Cappus s'en est débarrassé, le flanquant dans cette pièce, hors de sa vue : il ne supporte plus de poser les yeux sur lui.

11. La chambre de préparation

À la surface de l'eau affleurent trois vieilles tables en pierre et les restes brisés de cercueils de pierre.

Description : c'est ici que les préparateurs mortuaires de l'Église apprêtaient les morts pour l'enterrement. Le haut des tables en pierre est vaseux et glissant et il atteint 1,2 mètre au-dessus du sol ce qui permet juste aux plus petits des PJ de se tenir debout en ayant la tête hors de l'eau.

Trésor : dans l'un des cercueils se trouve un ensemble complet d'outils funéraires : couteaux, aiguilles, fils de platine, et d'autres objets qui sembleront étranges à ceux qui ne sont pas du métier. Les objets sont en plaqué or et en excellent état. Le nom du propriétaire, frère Nathaniel, est gravé sur les objets. L'ensemble pourra être vendu 500 pièces d'or auprès d'un collectionneur.

12. La chapelle

Les murs et le plafond de cette pièce sont couverts de feuilles d'or, mais il n'y a rien d'intéressant sous l'eau.

Description : c'est ici que la dernière cérémonie était prononcée pour accompagner les morts avant qu'ils ne soient ensevelis. Aujourd'hui rien ne demeure si ce n'est le fin revêtement des murs, trop fin pour être enlevé.

Au sujet du niveau inférieur

Tout le niveau inférieur est inondé à hauteur de 2,4 mètres. Comme les portes et les couloirs sont hauts d'environ 2,1 mètres, il y a assez d'eau pour inonder complètement les passages. Heureusement toutes les pièces ont de hauts plafonds et il y a de fréquentes poches d'air. Toutes les pièces sont hautes de 3,6 mètres, excepté le hall des héros (salle 14) dont le plafond en arc de voûte culmine à plus de 10 mètres. Il y a deux endroits où un sol sec émerge de l'eau : la plate-forme du sarcophage géant (salle 14) et une plate-forme entre les salles 13 et 14.

L'essaim d'os rôde sans relâche dans le niveau. Si les PJ explorent les chambres inondées (ils y seront obligés pour retrouver Duteous) ils ne rencontreront que trop tôt la créature. Les sections sur les ennemis sont supprimées des descriptions des pièces du niveau inférieur à moins qu'il n'y ait autre chose à craindre que l'essaim d'os. Vous en apprendrez plus sur ses habitudes dans l'appendice A.

L'essaim d'os

L'eau glacée dans le mausolée inondé est vraiment le dernier des soucis pour ceux qui sont amenés à y nager. Le niveau du mausolée abrite une atrocité mort-vivante : l'essaim d'os. Formé des os des victimes de Cappus et de Renfrow, la créature est une masse gigantesque de vieux os qui nage comme une étrange amibe. Ses sens surnaturels lui permettent de sentir les PJ dans l'église au-dessus et elle nagera sous eux, attendant que l'un d'entre eux fasse une malencontreuse chute dans l'eau. L'essaim d'os ne fait pas de bruit mais les PJ peuvent l'entendre nager, ou entendre le bruit de ses vieux os raclant contre la pierre. Dans les endroits où le groupe peut voir l'eau, des remous peuvent se former à la surface, comme si quelque chose bougeait dessous. Vous en apprendrez plus sur l'essaim d'os dans l'appendice A.

Trésor : la façade en or martelé ne peut pas être enlevée telle quelle car elle est beaucoup trop fragile. Détacher l'or sur les murs prend une heure pour 3 mètres qui pourront rapporter 1000 pièces d'or.

13. Le hall des honneurs

Cette pièce est pavée de dalles de marbre blanc et noir, qui tranchent avec l'habituel granit des autres pièces. Un nombre incroyable de noms est gravé sur les murs. En face de vous, un escalier permet de sortir de l'eau.

Description : cette pièce rend hommage à la mémoire de ceux qui sont ensevelis dans le mausolée, et commémore d'autres héros morts au service de l'Église mais qui ne sont pas enterrés ici. Il n'y a rien dans cette pièce.

14. Le hall des héros

Quand vous atteignez le haut des marches, en sortant de la salle aux dalles de marbre, vous vous retrouvez en haut d'un gros bloc de pierre, au bout d'une gigantesque salle. En face de vous, des escaliers s'enfoncent dans un lac dont l'eau est noire comme l'encre. Au-dessus de vos têtes un magnifique plafond voûté est décoré d'étoiles et de lunes. À vos pieds, émergent de l'eau glaciale de nombreuses statues de pierre représentant les silhouettes plus grandes que nature de ceux qui ont dû être les héros de l'Église.

À l'autre bout de la pièce, un autre gros bloc de pierre fait saillie hors de l'eau. Un gigantesque sarcophage y repose.

Description : c'est le hall des héros, la demeure éternelle de sept honorables défunts, dont Kohlasa, protecteur de Corvis et chevalier du Prophète. Six statues en bronze, hautes de 5 mètres, représentent les nobles guerriers de l'Église et, sur une plaque à leurs pieds, sont indiqués leur nom, leur rang et leurs autres particularités (elles se trouvent bien sûr sous la surface de l'eau).

Sur le sarcophage de Kohlasa est gravé ceci, en ancienne langue de Caspia :
« Ci-gît le géant Kohlasa, protecteur de Corvis, pourfendeur de monstres, fin artisan et véritable serviteur de Morrow. »

Le couvercle en pierre est très lourd, nécessitant pour l'ouvrir un jet de Force DD 22. À l'intérieur, le groupe trouvera la forme titanesque du géant mort, désormais réduite à un squelette en lambeaux. Le marteau *Duteous* repose à côté de lui, et Kohlasa a une main sur sa poignée.

Ennemis : Kohlasa lui-même est désormais une menace pour le groupe. Malgré son esprit bienveillant et ses hauts faits, les siècles passés dans le mausolée du Mal ont privé son corps de repos. Si le groupe touche son corps, il se lèvera pour écraser ceux qui l'ont dérangé. Le pauvre géant ne se rend pas compte de ce qui se passe, car son âme a été rappelée auprès de Morrow et elle est protégée par d'anciennes cérémonies, mais le Mal dans cet endroit manipule ses vieux os.



Si les PJ s'enfuient de cette salle, Kohlasa ne pourra pas les poursuivre, mais ils devront se débarrasser de lui tôt ou tard pour récupérer Duteous.

Kohlasa fait 6 mètres de haut, il a les mêmes tactiques de combat qu'un squelette de taille Gig (et non de taille TG bien qu'il fasse 6 mètres de haut). À la place du coup de griffes il manie son monstrueux Duteous, *marteau de guerre broyeur de pierre +3* (corps à corps +10, dégâts 2d10+9). Voir le MM166 pour les autres caractéristiques des squelettes de taille Gig.

Conséquences : grâce à sa grande taille, Kohlasa n'est pas gêné par l'eau comme le sont les PJ. Si le groupe tente de lui échapper ou de le combattre en étant dans l'eau, il aura de gros problèmes car les PJ auront de l'eau par-dessus la tête et lui à la taille.

Trésor : le marteau que manie Kohlasa est le magnifique Duteous, le trophée que les PJ sont venus chercher ici. Le sortir du mausolée va être une aventure en soi, puisqu'il pèse 180 kilos et mesure 4 mètres de long.

15. Chambre mortuaire

Ici l'eau recouvre les formes de quatre cercueils de pierre posés chacun sur un piédestal. Les murs sont couverts de dalles de marbre qui maintiennent scellées des cryptes contenant les restes de morts honorables.

Description : si les cryptes sont ouvertes, les PJ trouveront des restes de corps. Les corps entreposés sous le niveau de l'eau ont été réduits en poussière d'os, alors que ceux qui étaient au-dessus de la surface sont bien préservés. Les trois quarts des cryptes seulement sont occupées et aucun des corps ne possède d'objet de valeur.

Le cercueil à l'extrême droite de l'entrée contient les corps de Liandra et du père Cappus. Le corps de Liandra est dans un terrible état, complètement décomposé comme les corps qui étaient sous l'eau. Un PJ faisant un jet de Détection DD 20 remarquera l'alliance sur l'un de ses doigts cadavériques.

Le corps du père Cappus est dans un état remarquable. Il est boursouflé, décoloré et plein d'eau, mais il est resté intact et ne s'est pas dégradé. Il ne porte rien de valeur sur lui.

Ennemis : le père Cappus attaquera immédiatement tout PJ qui touchera à son corps. Son intuition lui dit qu'il serait en grand danger si son corps était détruit, et il a raison de le croire, car cela le bannirait irrémédiablement en enfer. Toutefois, le père Cappus a encore un cerveau, et il est possible qu'il soit d'accord pour que les PJ détruisent son cadavre pour mettre fin à sa captivité ici-bas si les PJ plaident bien leur cause. Cela ne sera pas facile de le convaincre ! Même s'ils y parviennent, ils ne sont pas tirés d'affaire. Cappus se mettra automatiquement dans une rage folle si son cadavre est endommagé ou sorti du bâtiment. Il ne peut pas s'en empêcher, malgré ses promesses, mais les PJ pourront peut-être emporter son corps jusqu'à l'étage supérieur, dans un endroit sec. Renfrow s'opposera violemment à tout plan visant à détruire le corps de Cappus, même s'il commence par feindre d'être d'accord.

Conséquences : si les PJ ouvrent les réceptacles, l'essaim d'os va se fortifier avec les os qui s'y trouvent. Chaque crypte sous le niveau de l'eau contient suffisamment d'os pour le soigner de 10 points de vie et chaque crypte au sec de 20 points de vie.

Trésor : la bague de Liandra est ancienne et en bon état. De par son ancienneté, elle vaut 1500 pièces d'or. Elle porte également le collier d'argent qui accompagnait sa boîte à musique (voir salle 4).

16. Chambre mortuaire

Quatre cercueils de pierre sont exposés dans cette pièce, ils ne sont pas recouverts par l'eau. Les murs sont couverts de cryptes pour d'autres corps, et il manque des douzaines de dalles de marbre.

Description : cette pièce ressemble largement à la salle 15, sauf qu'il n'y a pas de surprise dans les cercueils ou dans les cryptes.

17. Chambre mortuaire

Le plafond en pierre épaisse de cette pièce est troué en son milieu et les murs sont couverts de cryptes. Quatre cercueils de pierre sont dispersés dans la pièce, leurs couvercles ont été arrachés.

Description : cette pièce ressemble aux autres chambres mortuaires, salle 15 et 16. Toutefois, celle-ci est le repère de l'essaim d'os. Quand il est blessé, il s'y retire pour se soigner avec les os des cryptes. Le trou au plafond donne sur la salle 4, la chambre du prélat.

Ennemis : si l'essaim d'os a été blessé lors d'un précédent combat, il est peut-être présent dans la pièce, en train de se soigner. Si les PJ ne l'ont pas encore rencontré, cela ne devrait plus tarder...

Conclusion

Une fois que les PJ ont réglé leur affaire aux horribles monstres du mausolée, ils doivent encore emporter leur gros marteau dans l'eau, jusqu'au niveau supérieur, puis jusqu'au sommet du clocher

Le marteau Duteous

Le marteau géant est un énorme marteau de guerre broyeur de pierres +3 (dégâts : 2d10+3). Ses propriétés de " broyeur de pierres " lui donnent +5 pour aux jets d'attaque et de dégâts contre tout élémentaire de terre ou toute autre créature faite de pierre : il inflige automatiquement le double des dégâts à ces créatures. Le même enchantement lui permet également de toucher des objets inanimés en pierre à +5 et il fait automatiquement le quadruple des dégâts à ces objets.
Il fut utilisé non seulement pour défendre la cité, mais aussi pour travailler la pierre : avec, le géant pouvait abattre le travail de vingt hommes dans une carrière. Ce sont les enchantements de travail de la pierre du marteau qui en font l'arme de choix pour ouvrir le sceau magique en pierre de l'acte II. Le seul problème est la taille de l'arme : elle fait 4 mètres de long et pèse 180 kilos. La tête du marteau est un gros morceau d'acier et d'argent enchantés de 90 centimètres. L'un de ses côtés est plat et l'autre pointu comme une pique. La poignée est en bois dense, garnie d'acier et décorée de clous de platine.

haut de 8 mètres. Le MJ devra se souvenir que les chaînes qui descendent du toit ne sont pas sûres et que les barreaux de l'échelle sont fragiles (cf. salle 1).

Les PJ peuvent avoir conclu pas mal d'arrangements avant de descendre dans le donjon. Ils ont peut-être demandé à un complice de garder l'entrée du clocher par exemple. Il est suggéré au MJ de ne pas trop leur faciliter la tâche. Leur complice, embauché à la va-vite dans la ville souterraine, peut très bien avoir refermé la porte du clocher avant de disparaître. Ils peuvent aussi rencontrer Malek le Fou en sortant du clocher, celui-ci ayant entendu dire que ses vieux amis de *Fool's Errand* avaient le culot de venir dans sa ville... Les possibilités sont innombrables. Seuls les groupes qui auront été très loin pour obtenir l'approbation totale des Griffons seront récompensés par une sortie facile.

Même si les PJ ont réussi à sortir de l'Église sans se faire remarquer, ils doivent maintenant emporter le marteau Duteous à la surface. L'énorme objet va forcément attirer l'attention de beaucoup de monde, même s'il est enveloppé. Le MJ peut rendre cette partie du parcours aussi facile que délicate, selon son bon plaisir. Cela dépendra pour beaucoup de la façon dont les PJ se sont comportés dans la ville souterraine.

Si les Griffons entendent parler de la petite visite des PJ de l'autre côté de la porte au Fantôme, ils en seront courroucés ; mais la force morale du groupe les impressionnera également. Il est alors probable qu'ils rencontrent Selar qui demandera à connaître toute l'histoire. Si les PJ sont honnêtes avec elle, elle coopérera, leur permettant de quitter la ville souterraine et de poursuivre leur mission. La raison est simple : l'influence de Raelthorne est mauvaise pour les affaires, et si des gens essayent de le chasser de la ville, Selar ne va pas essayer de les en empêcher. Elle accordera aux PJ le droit de passage au croisement de Filchers, sans aucune aide supplémentaire.

Si les PJ ont utilisé le tunnel des Gertens ou " l'arrière porte " pour entrer dans la ville souterraine, ils peuvent peut-être rejoindre la sortie de leur choix sans rencontrer trop de monde. S'ils mettent hors d'état de nuire les témoins de leur fuite, ils seront sans doute déjà loin avant que l'alarme ne soit donnée. Bien qu'elle ne contribue pas à établir de bonnes relations avec les Griffons, cette option reste possible (les PJ se rendront compte que le marteau passe tout juste dans ces passages).

Une fois qu'ils sont sortis de la ville souterraine, les PJ peuvent rester au croisement de Filchers le temps qu'ils le veulent, s'ils font attention à ne pas trop attirer l'attention. Il y a beaucoup de bâtiments abandonnés où ils peuvent se cacher, et comme nous l'avons dit plus tôt, les autorités ne viennent quasiment jamais dans cette partie de la ville. Ils devront veiller à ne pas attirer l'attention des Griffons, à moins qu'ils aient un arrangement avec Selar auquel cas cela ne posera pas de problème, tant qu'ils ne saccagent pas tout. " Si vous vous attirez des ennuis au croisement, je me ferai apporter vos yeux sur un plateau. Mes hommes vous laisseront tranquilles pour le moment, mais ils vous surveillent ", les a prévenus Selar. Et cet arrangement n'empêchera pas une échauffourée avec Malek " le Fou ", si le groupe a des antécédents avec lui.

Les PJ ont peut-être déjà appris du père Dumas la localisation du tombeau de la légion des âmes perdues. Si ce n'est pas le cas, ils devront retourner chez le capitaine Kurgan pour parler au père. Une fois qu'ils sauront où ils vont, ils devront trouver un moyen de faire sortir Duteous de la ville. Les gardes des portes fouillent sans trop d'entrain tous les chariots qui entrent ou sortent et un marteau géant en argent ne passera pas inaperçu. Il en est de même pour les armes et l'équipement des PJ. Souvenez-vous que les épées sont toujours confisquées !





Acte II

Où les courageux aventuriers entreprennent un périlleux voyage à l'obscur tombeau des âmes perdues pour délivrer Corvis de la menace des skornes.



Maintenant que les PJ ont extrait l'arme massive connue sous le nom de Duteous des catacombes sous la cité, ils doivent trouver un moyen d'atteindre avec elle le tombeau des âmes perdues. Il est évident que cela ne sera pas une tâche facile. Le marteau est énorme et ils ont déjà dû beaucoup peiner pour l'emporter jusqu'à la surface. Ils doivent maintenant le traîner au travers du relief très accidenté de Cygnar à l'est du fleuve Noir et au sud de la Langue du Dragon. Selon leur informateur de l'acte I, probablement le père Dumas qui se cache toujours dans le grenier d'une mercerie du port, ou peut-être Alexia ou quelqu'un d'autre si le père Dumas n'était plus disponible, les âmes perdues sont quelque part dans cette direction. La rumeur prétend que le tombeau serait caché dans une barre rocheuse désolée et aride que les gens de Cygnar appellent les pics de l'Échine du dragon, un endroit connu pour son environnement dangereux et sauvage. Il porte aussi un autre nom, plus ancien : Fangmor Darûk, qui remonte au temps de l'ancien empire d'Orgoth et que l'on peut traduire grossièrement en « Le lieu de beaucoup de morts ». Le MJ devra souligner le fait qu'il ne s'agisse en rien d'un lieu de villégiature. Le tombeau de la légion des âmes perdues et ses environs vont mettre à l'épreuve l'ingéniosité et la résolution du groupe.

Résumé de l'acte : la meilleure approche pour les PJ consiste à cacher le marteau tant qu'ils n'ont pas trouvé comment le sortir de la ville sans se faire remarquer par les inquisiteurs. Duteous fait quand même quatre mètres de long et sera difficile à transporter dans tout Corvis. Ils sont libres, bien sûr, de trouver d'autres alternatives pour déplacer l'imposant marteau.

Selon toute vraisemblance, les PJ retourneront voir Dumas pour connaître le reste des résultats de ses recherches, qui incluent une carte avec la direction du tombeau de la légion des âmes perdues et l'équipement nécessaire, et en particulier, quelque chose pour déplacer le marteau. En entrant dans le port de Corvis, un automate à vapeur va littéralement leur tomber entre les mains, et si la scène se déroule bien, ils l'acquerront pour transporter le marteau géant.

Le groupe va alors se rendre dans les rudes montagnes de l'Échine du dragon à la recherche du tombeau de la légion des âmes perdues. Ils feront des rencontres précaires pendant leur quête, deux des plus importantes d'entre elles étant les brigands avides de trésors habitant ces régions impitoyables et une tribu d'hommes-sangliers appelés les « porcins ». Ils découvriront l'environnement étrange qui entoure le tombeau et feront la rencontre d'un ermite qui pourra peut-être les éclairer.

À l'intérieur du tombeau, les PJ seront confrontés à une série de pièges obscurs et, plus loin, aux gardiens du tombeau et à des envahisseurs indésirables qui se sont récemment infiltrés dans le tombeau. Ce sera une enquête exigeante dans les profondeurs d'un grand mystère qui a inspiré la mythologie des siècles passés. Cela signifie que ce ne sera pas chose facile, mais avec de bonnes idées et un peu de chance aux dés, les PJ devraient être à la hauteur (ou bien Corvis sera détruite !).

Lorsqu'ils auront pénétré dans le cœur du tombeau mythique, Alexia arrivera à point nommé, peut-être pour offrir son aide, si le MJ particulièrement vicieux accable les infortunés PJ à ce moment, et elle utilisera Witchfire pour réveiller les restes des guerriers. Résultat de cet impressionnant exploit : une compagnie de soldats macabres et décharnés rassemblera ses armes et étendards, et s'en remettra aux PJ pour les conduire à la bataille. À ce stade, c'est la ligne droite jusqu'à l'acte final de la trilogie Witchfire : « En avant toute » !

Une fois de plus sur la brèche

C'est un gros marteau que tu as là, ou bien tu es juste content de me voir ?

Où les PJ vont-ils trouver quelque chose d'assez énorme et solide pour manier Duteous ? Il s'agit, après tout, d'un marteau de 4 mètres de long et pesant plus de 180 kilos ! Et comment vont-ils transporter l'objet ? C'est un sujet dont ils vont très certainement longuement discuter.

Qui peut le manier ?

- Un gorax ? Peut-être. Encore faut-il trouver un dresseur talentueux qui en aura un bien dressé. Et il faudra ensuite se montrer très convaincant, le bestiau étant probablement plus attiré par l'idée de dévorer les PJ que de les écouter jacasser, et les PJ devront quand même utiliser un sort d'*agrandissement* ou deux. Voir NPL59 pour les caractéristiques du gorax. Le MJ peut souhaiter faire progresser la créature, la rendant plus forte et plus solide, avec une " augmentation des capacités " (cf. MM12).
- Un automate à vapeur semble être un candidat viable. Dans une scène à venir, les PJ auront l'opportunité de mettre la main sur un tel objet, mais dans le cas où ils ne le feraient pas, il y a d'autres possibilités. Ils peuvent essayer d'en louer ou d'en acheter un. Cela sera sans doute difficile car les automates à vapeur restent chers. Ils peuvent essayer d'en voler un, mais il leur faudra des compétences pointues pour reprogrammer le cortex de la machine afin qu'elle accomplisse de nouvelles manœuvres : jet d'Artisanat (machines à vapeur) DD 15.
- Une solution simple consiste à " doper " le plus puissant et le plus grand des membres du groupe. Un sort d'*agrandissement* et un sort de *force de taureau* lancés sur un guerrier bien bâti pourraient faire l'affaire, mais tous les sorts expirent tôt ou tard et le PJ pourrait venir à manquer d'énergie magique avant d'avoir terminé sa tâche.

Qui peut le porter ?

Même si les PJ trouvent quelqu'un pour manier Duteous, transporter une telle bête ou une telle machine - au moins une créature de taille G - en plus du marteau, demande un chariot de transport industriel et au moins quatre bêtes de trait. Un automate à vapeur seul pèse deux tonnes ! Cela pourrait être une aventure en soi. Le reste du scénario repose sur l'idée que les PJ vont saisir leur chance pendant une bagarre sur les quais pour obtenir un automate à vapeur.

Pendant la journée, il y a foule sur les quais, le long du port fluvial. Des masses de gens essayent sans relâche de quitter la cité pour échapper au péril nommé Vinter Raelthorne. Même après le coucher du soleil, le port, normalement déserté à cette heure, est étrangement animé. Depuis son arrivée, la crainte qu'inspire l'Ancien a supplanté la peur habituelle de se retrouver confronté aux criminels qui rôdent sur les quais la nuit. Les derniers jours ont été particulièrement fébriles ; des foules de gens battent et rebattent le pavé du port, se querellent avec les marins, chargent des possessions ou des marchandises sur les navires et essaient, la larme à l'œil, de convaincre les êtres aimés encore trop attachés à leur maison de les accompagner dans leur fuite.



Rencontre : sur le port

Minutage : cette scène devrait être la première rencontre du groupe après avoir récupéré le marteau et devrait précéder leur rendez-vous avec le père Dumas.

Objectifs : rendre les PJ conscients du fait que les gens de la cité n'ignorent pas le danger imminent. Beaucoup d'entre eux sont tout à fait conscients de ce que la réapparition de Vinter Raelthorne veut dire et ils s'en vont pendant qu'il en est encore temps. Les PJ pourront reconnaître un visage familier de *La nuit la plus longue* dans la foule.

Parmi les rumeurs que les PJ apprennent sur le port ou en discutant avec quelqu'un, on trouve :

- " Ce n'est qu'une question de temps avant que l'Ancien ne ferme les voies navigables et ne se saisisse de la cité tout entière. Allez, viens très cher, quittons cet endroit ! "
- " J'oy'tendu dire qu'y'a un'armoye qu's'approche d'la cité, à c't'heure. J'oy pense qu'y'auroi due une guerroille. " [Traduction : " J'ai entendu dire qu'il a une armée qui s'approche de la cité en ce moment même. Je pense qu'il va y avoir une guerre. " Ce type est un homme des marais et si les PJ essayent d'en apprendre plus de lui, ils ne comprendront peut-être pas un mot de plus. Ce dernier en aura vite assez, saluera les PJ d'un geste de la main et embarquera sur un bateau].
- " J'ai vu un inquisiteur s'enfuir de la cathédrale avant qu'elle flambe, oui, j'l'ai vu. J'le jure sur la tombe de mon grand-père enseveli par les eaux ! "
- " Mon cousin qu'est dans la guet m'a dit qu'il a vu des choses pas nettes avec l'Ancien dans la cité, mais personne n'ose dire un mot ; ceux qui parlent disparaissent. C'est pour ça que je vais moi-même me faire disparaître, vous voyez, avant qu'on me fasse disparaître malgré moi ... "

À un moment, le MJ fera effectuer aux joueurs un jet de Détection DD 15. Un succès signale aux PJ la silhouette de Gunner Wadock (cf. appendice B), leur ancien employeur dont ils avaient gardé la caravane sur le chemin pour Corvis. Les groupes qui n'ont pas joué *La nuit la plus longue* ou dont l'introduction tournait autour de Wadock ne comprendront pas la portée de cette scène, mais le MJ sera libre de la présenter comme une scène animée dans la foule :

En regardant les quais, vous reconnaissez le visage familier, grisonnant et plein d'entrain, de Gunner Wadock. Il est apparemment en pleine dispute avec un homme debout sur un chariot massif, en acier renforcé. L'homme est une version encore plus large et costaud de Gunner lui-même. Ils semblent se quereller au sujet d'une roue brisée qui immobilise le chariot. Le chariot est sur les quais à côté des appontements du fleuve. Quatre chevaux de traits ordics massifs y sont attelés et son chargement, recouvert de lourds tissus de toile et attaché par plusieurs chaînes, s'élève assez haut.

Si les PJ sont restés en bons termes avec Gunner Wadock, il les accueillera en souriant et leur présentera son grand frère, au torse bâti comme un tonneau, Rorgun (cf. appendice B) qui restera sur le chariot en regardant de haut les PJ. Si on l'interroge sur l'absence de son bras droit, Viggo, Gunner répondra qu'il espère bien qu'il est en ce moment au moins à mi-chemin des Cinq Doigts (voir *Rattraper les Wadock*). Quelques instants plus tard, Gunner enlèvera son chapeau pour essuyer son front plein de sueur et s'excusera de n'avoir que peu de temps à leur accorder. Il leur serrera la main et retournera s'agiter près du chariot. Il déclinera toute aide proposée par les PJ, mais leur dira : " Si vous vous retrouvez un jour aux Cinq Doigts, si Morrow vous permet de quitter cette satanée cité en vie, vous me trouverez dans le quartier d'émeraude. J'aurai toujours besoin de lames vaillantes comme les vôtres ! Prenez soin de vous les gars ! Il faut que je bouge ce chariot avant que le bateau ne parte. "

Rattraper les Wadock

Les " marchandises " chargées sur le chariot - rien d'autre que des marchandises si les PJ le demandent - sont en fait deux automates à vapeur (cf. les caractéristiques des automates dans l'appendice A) qui appartiennent au frère de Gunner, Rorgun Wadock, un riche marchand qui a bien plus de succès financier que la petite caravane marchande de Gunner. Après des années de froid, les deux frères ont récemment fait amende honorable et ont décidé de monter une affaire ensemble aux Cinq Doigts. Être coincé à Cygnar, alors que celle-ci semble se diriger vers la guerre, n'est pas une bonne chose pour leurs affaires. En réalité, ils craignent que leurs automates à vapeur ne soient réquisitionnés. Il se trouve que Rorgun a " acquis " ces automates lors de jeux à grosses enchères dans la ville souterraine et qu'il n'a aucune titre ou licence de guilde pour prouver qu'ils lui appartiennent. Les deux machines sont entraînées à obéir à ses ordres, et maintenant les Wadock avec leurs deux machines sont impatients de quitter Corvis et de descendre vers l'ouest, jusqu'à la Langue de Dragon. Cygnar est devenu un endroit un peu trop dangereux à leur goût, même si les deux frères ne demanderaient pas mieux que de voir la tête de Vinter Raelthorne en haut d'une pique.

Rencontre : Dumas

Minutage : après avoir récupéré le marteau et vu l'agitation sur les quais. La scène a lieu à l'intérieur de la boutique du capitaine Kurgan.

Objectif : les PJ, du moins certains dans le groupe, doivent retourner à la boutique et rendre visite au père Dumas (ou n'importe quel autre contact qui l'aura remplacé s'il n'est plus disponible) pour lui annoncer que le marteau Duteous est en leur possession, et pour obtenir le reste de ses informations sur le tombeau. Dumas sera maintenant capable de leur fournir une carte simplifiée et un avertissement sibyllin concernant les pièges du tombeau. Il leur offrira également un peu d'aide, ainsi que des armes fournies par le capitaine Helstrom.

En entrant dans le grenier de la boutique, vous trouvez le père Dumas assis à sa table près de la fenêtre. Il vous adresse un sourire, mais un sourire inquiet. Son visage, que marquent une barbe blanche de quelques jours et de larges cernes, semble fatigué. Mais le bon père parvient quand même à se lever et à vous accueillir avec sa courtoisie habituelle.

" Ah, mes bons amis, comme je suis heureux de vous revoir, entiers et de retour de votre expédition pour trouver le marteau de Kohlasa. Votre présence ici me conduit à penser que vous avez trouvé l'artefact, n'est-ce pas ? "

Le père Dumas attendra leur réponse. Il leur posera aussi des questions sur l'église enfouie de l'acte I, leur demandant de raconter l'intégralité de leur histoire et en trouvant les détails particulièrement fascinants. Si les PJ lui montrent les trésors

religieux qu'ils ont acquis, il demandera à les inspecter. Le symbole sacré maudit du vicaire provoquera son intérêt, et il souhaitera le garder pour l'étudier si les PJ le veulent bien, mais l'Enkheiridion l'intéressera encore davantage. Si le livre lui est montré, il insistera pour le garder, voulant étudier le tome en profondeur, notamment les pages noires de Thamar. Le MJ peut envisager de donner un bonus en PX aux PJ qui décideront de laisser définitivement ces objets entre les mains du père Dumas.

Après cette scène, le père Dumas leur offrira du vin ou de l'eau et dira :

« Cette ville vous est redevable de tant de choses... Moi-même, je vous dois tant... J'ai peur de ne jamais pouvoir vous rétribuer justement pour vos services. Et pourtant, il reste tant à faire... »

Le père Dumas fouille dans les livres et documents qui jonchent son bureau et en tire un parchemin jauni délicatement détaché de l'un de ses volumes. « J'ai trouvé ceci. C'est une carte, la seule que j'aie trouvée. Elle indique la localisation approximative du tombeau de la légion. Si vous la suivez, vous devriez trouver l'endroit mythique sur lequel nous fondons tous nos espoirs. Hélas, je n'ai rien trouvé de plus, si ce n'est un avertissement sibyllin sur les ' cinq épreuves de Morrow '. Je n'ai pas pu trouver d'information dans ces livres sur ces épreuves, mais je pense qu'il y aura des protections, peut-être des pièges ? Je ne sais. Si seulement j'avais plus de temps pour mener mon enquête... Mais vous savez aussi bien que moi qu'il nous reste très peu de temps. Les armées de l'Ancien seront bientôt sur nous. »

Le père Dumas marquera alors une pause et les PJ pourront jouer cette scène brièvement avec lui s'ils le désirent. Il leur offrira des boissons et, si l'un d'entre eux a l'air mal en point, il utilisera ses sorts de soins. En fait, en fonction du nombre de membres du groupe et de leur état, le MJ pourra être généreux en sorts de guérison de la part du bon père. Dumas a (au moins) 1d4 potions de *soins importants* en sa possession, qu'il offrira de bon cœur si le groupe en a particulièrement besoin.

Les PJ pourraient chercher à savoir si le père Dumas a une idée sur la façon dont le groupe peut utiliser le marteau de Kohlasa pour accéder au tombeau. S'ils le lui demandent, il leur répondra :

« C'est en effet un dilemme, je sais. J'ai lu quelque part que dans le tombeau, peut-être après les cinq épeuves, vous rencontrerez une sorte de barrière. Je pense que Dufeous a le pouvoir de briser n'importe quelle barrière s'élevant sur votre chemin. Il est certain qu'il vous faut quelqu'un d'une incroyable force pour le manier, toutefois, tout forts que vous puissiez être, je n'ai pas de réponse claire à vous donner sur le sujet. Mais vous êtes une équipe pleine de ressort, et par la grâce de Morrow, j'ai placé ma foi en vous. Notre avenir est entre vos mains. »

Pas de pression, hein ? Pour conclure la scène, le MJ pourra lire le passage suivant :

« Ma nièce a disparu pour régler des affaires qui la concernent, mais elle assure qu'elle reviendra pour prendre connaissance des informations que j'ai glanées concernant le tombeau. Quand elle reviendra, je l'enverrai sur vos traces afin qu'elle puisse..., le père marque une pause pendant quelques instants, puis reprend avec répugnance, ... afin qu'elle puisse utiliser l'épée maudite pour faire ce qui doit être fait. Je ne me suis toujours pas complètement résolu à cette partie du plan. Cela sent le sacrilège. J'avais espéré trouver une autre méthode pour accomplir la vague prophétie, mais hélas, je n'ai pas trouvé d'autre moyen pour notre... entreprise. »

Si pour une raison ou pour une autre les PJ sont mal équipés, lisez la suite :

Après une autre brève pause, il passe à des sujets moins graves et ajoute : « Ah oui, pendant que vous étiez partis, Phineas et moi-même avons reçu une visite de notre ami le bon capitaine Helstrom. Il vous souhaite bonne chance pour votre quête. Réalisant le danger qui vous attend, il a laissé à votre attention quelques armes et des munitions. Il sait bien combien il est difficile de se procurer ce genre de choses en ce moment. Phineas les a rangées avec ses affaires en bas. »

Puis un dernier adieu :

Le père Dumas donne alors la bénédiction à chacun d'entre vous et vous souhaite de marcher aux côtés de Morrow. « Adieu mes amis. J'attends votre retour avec la plus grande impatience. »

Ce que Phineas Kurgan a mis de côté pour les PJ est à l'appréciation du MJ : munitions, armes à feu, barils de poudre ou même objets magiques.

Rencontre : la bagarre des docks

Minutage : jouez cette scène juste après que les PJ ont récupéré la carte et quittent la planque de Dumas sur les docks.

Objectif : cette rencontre permet au groupe de rencontrer de puissants alliés potentiels, mais bien sûr, cela ne se fera pas sans problème. Une bagarre sur les docks va avoir lieu, impliquant un inquisiteur et plusieurs hommes du guet et le groupe va devoir s'enfuir de Corvis sur un grand bateau à vapeur (avec Wadock, Rorgun et le dernier automate à vapeur) alors que des renforts arrivent.

Quand le groupe sort de chez le capitaine Kurgan, les PJ remarquent que Gunner Wadock a maintenant des problèmes plus fâcheux qu'une simple roue cassée. Presque juste en face, de l'autre côté du quai sur un appontement, un groupe s'est rassemblé. Les PJ remarquent tout de suite que plusieurs gardes conduits par un inquisiteur s'y trouvent, de même que les frères Wadock. Ces deux-là semblent assez inquiets et gesticulent beaucoup.

Après avoir fait vos adieux à Phineas, vous descendez les marches de Marchandises & effets du capitaine Kurgan pour vous rendre compte que le chariot des Wadock n'a pas bougé, bien que les Wadock ne se trouvent plus à ses côtés. En fait, le chariot est vide, et une large part de leurs biens toujours enveloppés se trouve sur le pont d'un grand bateau à vapeur attenant aux quais, tout comme les quatre chevaux de traits. La partie restante, toujours empaquetée dans les tissus, cordes et chaines est suspendue au bossoir en acier de la grue de la jetée. Elle pend à mi-chemin entre les docks et le bateau. Mais quelque chose de plus important attire votre attention : une poignée d'hommes du guet et un inquisiteur en robe noire font face à Gunner Wadock pendant que son frère Rorgun regarde la scène un peu à l'écart, serrant son chapeau d'un geste nerveux.

Il y a peu de chance de se sortir de cette situation sans combattre. L'inquisiteur a décidé de savoir ce que les Wadock essayent de sortir de Corvis et les deux frères n'ont aucune intention de le lui montrer. Si les automates sont découverts, ils seront réquisitionnés au nom de l'Ancien, et les plans des Wadock aux Cinq Doigts tourneront court. Fait important, l'un des gardes est une femme du nom de Megan Wadock - la nièce de Gunner et Rorgun - et elle sait parfaitement ce qu'ils cachent. En fait, la nuit précédente, elle avait fait de rapides adieux à ses oncles et les avait découragés d'entreprendre une chose aussi " idiote et dangereuse " ! Elle n'avait pas prévu qu'elle ferait partie de la patrouille menée par l'inquisiteur qui tomberait sur ses parents querelleurs, en pleine discussion sur les contrôles de la grue. Un jet de Détection DD 25 réussi signalera que ce ravissant garde se mord la lèvre inférieure, et qu'elle a l'air aussi tendue que Gunner et Rorgun.

Ainsi, la situation est la suivante : Gunner et Rorgun Wadock sont confrontés à six gardes (3 guerrier niveau 1, 3 guerriers niveau 3) dont Megan Wadock (guerrier niveau 3, cf. appendice B) dirigés par un inquisiteur (magicien niveau 4) qui vient de demander à deux gardes d'aller sur le bateau et d'ôter les toiles de protection.

Un grand homme sec se tient derrière l'un des gardes, gesticulant bruyamment par-dessus l'épaule du garde. Il semblerait qu'il porte une accusation contre Rorgun. Cet homme, Jarvis Galman (expert niveau 4) est le joueur malheureux qui a perdu sa paire d'automates à un jeu de chance contre Rorgun. Sachant que Rorgun n'a pas les autorisations officielles pour les automates, Jarvis a impliqué les autorités de la ville dans sa quête personnelle de " satisfaction ".

Au moment où les PJ approchent (en supposant qu'ils approchent), l'embarquement devrait être en cours. Les chaînes qui servaient à maintenir les " marchandises " enveloppées de toiles servent maintenant à accrocher la large masse à la grue, ce qui rend la tâche assez facile aux deux gardes qui doivent enlever l'emballage de l'autre " marchandise " sur le bateau.

Encore un Wadock ?

Megan a rejoint le guet trois ans plus tôt. Marchant sur les traces de son père, elle a rapidement gagné le respect de ses paires et l'adoration des citoyens soumis à la loi de Corvis. Elle aime son métier et intérieurement elle prie pour que Vinter Raelthorne et ses inquisiteurs quittent la ville afin que les choses puissent revenir à la normale. Megan sait qu'il y a une fraction du guet qui est encore loyale à Léto le Jeune, et secrètement, elle aimerait en apprendre plus sur ce groupe séparatiste, mais elle a trop peur de briser sa carrière pour en parler ouvertement. Bien sûr, les PJ connaissent le chef de cette section (le capitaine Helstrom), mais en parler ou non à mademoiselle Wadock est une autre affaire. En tout cas, la bagarre sur les docks force Megan à prendre une décision - rejoindre les PJ pour les aider à prendre le dessus, ou rester dans les rangs et attendre que les choses se calment.

Un combat est sur le point de s'engager, et les PJ doivent décider s'ils y participent ou non. Élément supplémentaire, tout PJ qui réussira un jet de Détection DD 20 remarquera quelque chose de bizarre sur la masse suspendue au-dessus des docks : quelque chose dépasse par une déchirure dans la toile : cela ressemble à un bout de bras d'automate à vapeur !

Que les PJ s'impliquent ou non, ces événements vont se produire dans les rounds suivants :

- Alors que les gardes sur le bateau retirent l'une des toiles, découvrant un automate à vapeur couvert de suie, Gunner Wadock, hors de lui, insulte un garde, l'injurie et, pour finir, lui balance son poing dans la figure, tout en criant à son frère : " Monte sur ce fichu bateau ! "
- Malgré les directives de son frère, Rorgun se précipite aux contrôles de la grue. Il n'a aucunement l'intention de laisser son deuxième automate suspendu dans les airs au-dessus du fleuve.
- Megan Wadock imite son oncle et s'en prend à ses compagnons d'armes. Il semblerait qu'en ce qui la concerne, les liens du sang soient plus forts que le sens du devoir. Alors que l'un des gardes s'apprête à se lancer à la poursuite de Rorgun, Megan lui balance un bon coup d'épaule, qui l'enverra finir sa course dans le fleuve... Et un de moins !
- L'un des gardes commencera à souffler dans un sifflet, donnant l'alerte aux gardes qui sont dans le voisinage. L'inquisiteur évitera tout combat, demandant aux gardes restants de s'en charger et s'enfuira à toute vitesse. Presque immédiatement - au bout de deux rounds - quatre à six

... Par terre ou par mer

S'il y a bien un point sur lequel le MJ doit insister, c'est qu'il est suicidaire de tenter de rallier les pics de l'Échine du dragon par la route. Sur des kilomètres au sud-ouest de Corvis, il n'y a rien d'autre que des marécages épais et couverts de végétation, peuplés de sauvages, de brigands et bien pire. Il n'y a même pas de route qui quitte Corvis dans cette direction, mais si les PJ insistent pour ne pas voyager en bateau sur le fleuve de la Langue du Dragon, leur progression sera déterminée en se référant à la table des déplacements contrariés (MJ143) à la ligne obstacle important. Les autres obstacles sont les sables mouvants, la flore et la faune carnivores, les brigands (guerriers niveau 3), les barbares (à la discrétion du MJ), les sangsues cannées (ODE59), les gatoriens (ODE56), les gobbers des marais (ODE57), les zombies des marais (ODE60), les calmars des marais (ODE56) et tout ce que le MJ aura imaginé de marécageux et nuisible !

gardes seront en vue au bout du quai, s'approchant rapidement de la bagarre. Si les PJ persistent à rester sur les quais à abattre du garde, des renforts plus puissants arriveront enfin. Le seigneur Lorimer Kex (magicien niveau 10), collaborateur de l'Ordre Fraternel de Magie fera son apparition, furieux d'avoir été dérangé dans ses études et prêt à griller quelques mécréants !

- Avant que Rorgun n'arrive à déplacer l'automate suspendu, l'un des gardes, peut-être resté invisible jusqu'ici, se jette sur lui alors qu'il est aux contrôles de la grue. Le MJ peut lancer quelques dés sans grande importance, mais le résultat de cette scène est dynamique. Rorgun est poussé sur les leviers et son corps enclenche l'ouverture du bras de la grue. Et hop ! Attention aux automates volants ! En effet, le bras libère les " marchandises " et Rorgun a juste le temps de crier " Nooon ! " avant que son automate ne plonge dans le fleuve Noir, dans une grande gerbe d'eau.
- Tout de suite après le plongeon de l'automate, Gunner et Megan embarquent sur le bateau et font démarrer ses moteurs. Si les PJ se sont impliqués dans le fracas, Gunner les presse énergiquement d'embarquer ! Le bateau commence à s'éloigner du quai, obligeant le volumineux Rorgun à faire un bond gigantesque et il n'y a aucune certitude (vu ses capacités en saut) qu'il ne termine pas l'aventure un peu mouillé...

Cette scène termine avec les PJ à bord du bateau à vapeur de Gunner et Rorgun, accompagnés d'une Megan Wadock silencieuse et furieuse (envers ses oncles), d'un automate en sommeil et de quatre chevaux de trait ordics légèrement nerveux (cf. cheval lourd, MM196). Même si cela fait beaucoup de monde, le bateau est grand et il y a assez de place pour bouger. Il y a même un entrepont presque confortable avec six couchettes.

Alors que le bateau s'éloigne du port, les gardes tournent en rond sur l'embarcadère. Si la scène a eu lieu pendant le jour, il y a même une chance que la bagarre ait donné lieu à d'autres querelles et que les gardes soient largement occupés avec moult amateurs de bagarres et marins pleins de fougue cherchant à se soulager un peu de leurs frustrations. Ces possibilités, ou d'autres imaginées par un MJ créatif, devraient empêcher les gardes d'embarquer immédiatement sur un bateau et de poursuivre les PJ. Quand il y aura un peu de distance entre le quai et le bateau, Rorgun se lamentera sur son automate perdu et Megan rabaissera son caquet en lui faisant remarquer qu'il vient juste de ruiner sa carrière. Pendant ce temps Gunner, silencieux, conduira le bateau vers l'ouest, en direction de la Langue du Dragon.

Le MJ peut ajouter une sympathique course poursuite en bateau entre les inquisiteurs et les PJ. Les inquisiteurs possèdent de nombreux bateaux rapides qui pourront facilement rattraper la barge à vapeur. Ils le feront si les actions des PJ le méritent, si par exemple un garde ou un inquisiteur a été tué.

Situations délicates possibles

" Nous n'avions pas l'intention de battre en retraite aussi vite ! "

La scène de la " bagarre des docks " a été conçue pour donner aux PJ l'opportunité de prendre des décisions clefs. D'abord, cette scène offre au groupe un moyen pratique et rapide de quitter Corvis et leur donne la possibilité de disposer d'un automate à vapeur dans l'acte II (qui sera peut-être utile pour manier le marteau).

Bien sûr, la scène peut poser problème. Si les PJ ont caché le marteau dans la cité, ils ne l'auront pas avec eux. S'ils avaient prévu d'acheter plus d'équipement (armes, matériel, chevaux), ils ne les auront pas non plus avec eux. Il est suggéré dans ce cas, que le MJ imagine une solution, comme Gunner proposant de jeter l'ancre dans un autre endroit à moitié inondé de Corvis (un entrepôt à moitié submergé ou un autre bâtiment où ils pourraient s'arrêter, dans le quartier du croisement de Filchers par exemple).

Convaincre les Wadock de s'attarder plus longtemps à l'intérieur des limites de la cité ne devrait toutefois pas être évident.



En naviguant vers l'Échine



Rencontre : l'embuscade sur le fleuve

Minutage : les rencontres des marécages du sud devraient avoir lieu à peu près un jour après que les PJ ont quitté Corvis, mais avant qu'ils entrent dans le Col de la défense du sanglier indiqué sur la carte.

Objectif : lors de cette rencontre, les brigands ouvrent le feu (ils ont des fusils et des arbalètes) de la rive nord du fleuve, dans l'intention probable de récupérer l'automate à vapeur. Du couvert du dense feuillage et des larges rochers de la berge, les carreaux et les balles volent. Le frère de Gunner aura précisé, sans doute beaucoup plus tôt, que Raelthorne l'Ancien paye beaucoup d'argent pour le genre d'équipement qui se trouve sur sa barge, et ce qu'il craignait est en train de se produire.

Après avoir réglé leurs affaires à Corvis, en faisant un arrêt par exemple pour récupérer le marteau géant ou n'importe quel autre équipement, les PJ devraient être en train de descendre le fleuve de la Langue du Dragon sur leur bateau à vapeur, se dirigeant en toute hâte vers les montagnes plus au sud selon la direction donnée par la vieille carte du père Dumas. Lisez ce qui suit à voix haute :

La Langue du Dragon - un large et puissant fleuve qui part du fleuve Noir et dont le flux rapide s'écoule vers l'ouest - accélère la vitesse de votre barge. Vous déplaçant rapidement, vous vous estimez heureux de ne pas vous trouver empêtrés jusqu'à la taille dans la boue des landes marécageuses et infâmes qui se trouvent juste à votre droite, au sud de Corvis. En fait, alors que la cité disparaît derrière vous, la végétation des marécages devient de plus en plus dense.

Les PJ peuvent interagir avec les Wadock s'ils ne l'ont pas encore fait. Gunner les remerciera de leur intervention, même si les diatribes de Megan ont étouffé chez Rorgun toute velléité de se plaindre encore de la perte de son automate à vapeur. À un moment, Megan Wadock demandera aux PJ ce qu'ils sont en train de faire : ce sera pour eux l'opportunité parfaite de parler de leur mission. S'ils décident d'en parler, les Wadock seront toute ouïe, vu leur mépris pour l'Ancien et son Inquisition. Si les PJ mentionnent le père Dumas, cela impressionnera encore davantage les Wadock. Gunner admettra : " C'est un coup risqué, mais même le fantôme d'une chance - sans jeu de mot - vaut mieux qu'aucune chance du tout, hein les gars ? " Il demandera à " jeter un œil sur leur carte " et offrira de les " débarquer " dans l'endroit qui semblera le plus proche du Col de la défense du sanglier. Rorgun ne sera pas entièrement d'accord avec la proposition de son frère, mais les regards mauvais de Gunner et de Megan réduiront sa franche opposition à une série de grognements étouffés dans sa barbe.

> **Ce qu'ils veulent !**
>
> Vinter Raelthorne paye un très bon prix pour les automates à vapeur. Les brigands font une tentative pour prendre le contrôle du bateau des Wadock et ramener l'automate à Corvis. Si les PJ ont fait en sorte de camoufler l'automate, les brigands feront de leur mieux pour prendre possession du bateau, dans le but évident de le piller. Peut-être s'imaginent-ils que ces gens qui fuient Corvis ont un peu plus de bien à sauver que leurs propres vies.

Quand les interactions auront été bien engagées, il sera temps pour un peu plus d'action. Lisez ce qui suit :

Cela fait plusieurs heures que vous avez quitté Corvis et le paysage autour de vous est devenu plus imposant en beaucoup d'aspects. À votre droite, les marécages se couvrent d'un bois de plus en plus épais, parsemé de grands ormes et d'arbres à feuilles noires. À votre gauche, le marécage a laissé place à des collines boueuses et à de larges rochers recouverts de mousse et de feuillages. Le paysage ici semble être constamment en pente et, dans le lointain, les hautes montagnes des pics de l'Échine du dragon sont visibles. Leur taille et leur étendue sont impressionnantes et, de leurs sommets obscurcis par d'épais nuages, se dégage un mauvais pressentiment. Quelque part en leur sein, se trouve votre destination, enfouie, dans l'attente.

Faisant le guet à la proue du navire depuis plusieurs heures, Megan Wadock rompt soudainement le silence, ou ce qui ressemblait à du silence malgré le bruyant ronronnement du moteur du bateau. Elle traverse en courant la longueur du bateau pour se saisir de son casque et de son bouclier et dit : " Préparez-vous, nous avons de la compagnie ! À tribord ! "

Les deux frères tournent la tête vers les arbres à leur droite. " Quelle rogne, crie Gunner, ces fichus chapardeurs, qu'ils soient trois fois damnés ! À couvert tout le monde ! "

Ennemis : à peu près une demi-lieue en arrière, l'éclaireur d'une bande de brigands a repéré le bateau et s'est précipité pour réunir ses compagnons. À présent, du couvert de la végétation des berges, sur la droite, dix voleurs (guerriers niveau 3) tiennent cinq

Attribuer un nouveau maître à un automate

Les automates de guerre ont des sécurités sophistiquées, mais il n'est pas compliqué pour un opérateur bien informé de transférer les contrôles d'un automate simple d'une voix vers une autre. Les ouvriers des docks le font tous les jours, pour leurs travaux quotidiens.
D'abord, il faut accéder au petit panneau de contrôle du cortex avec une clef spéciale (jet de Crochetage DD 36). Ce panneau abrite plusieurs leviers, qui sont d'abord activés pour que l'automate " oublie " le précédent maître, puis pour qu'il enregistre le nouveau (jet d'Artisanat (machines à vapeur) DD 15). À ce stade le nouveau maître doit dire une phrase " de déclenchement " pour que l'automate le reconnaisse.
Cette phrase est généralement quelque chose de simple et de standard, du type : " Obéis-moi maintenant ". Il y a d'autres phrases utilisées couramment, qui dépendent du constructeur de l'automate, et qui peuvent être : " Je suis ton maître ", " Je suis ton contrôleur ", " Je suis ton manutentionnaire ", " Suis mes ordres " et " Maintenant tu es à mes ordres ". Si la phrase est inconnue, il faut en essayer plusieurs pour trouver la bonne et parfois les propriétaires d'automates payent un petit extra pour avoir leur propre phrase de déclenchement. Quand l'automate a reconnu la phrase type, on pratique des tests simples (comme " lève le bras ", " fais un pas vers l'avant ", etc.) puis les leviers sont replacés en position neutre et le panneau est remis en place. L'automate va désormais obéir à son nouveau maître.

arbalètes, trois fusils et deux " balistes à attaches " pointées sur le bateau. Les tireurs visent le moteur (DD 12) qui a une solidité de 10 et 60 pv. 30 points dégâts seront suffisants pour faire caler le moteur, qui devra être réparé. Les arbalétriers, quant à eux, visent l'équipage (y compris les PJ).

Les balistes à attaches sont des machines intéressantes. De la forme de grands arcs en métal, elles lancent des grappins en acier au bout de chaînes que les brigands ont fixées sur les rochers. Ils tirent assez haut, essayant d'accrocher les grappins sur le haut du bateau, dans les cabines par exemples, pour éviter de perforer la coque. L'objectif est d'accrocher le bateau afin de le retenir le temps de sortir les dinghies (qui sont pour le moment cachés) et de grimper à bord. Ils ont un tir par baliste. Si le bateau est au milieu de la rivière, qui fait 90 mètres de large à cet endroit, les tireurs aux balistes ont -2 pour toucher le bateau (DD 14) sans modification (GM151). Le plus difficile n'est pas de toucher le bateau, mais d'arriver à accrocher le grappin à quelque chose qui soit solidement fixé. Prenez en compte qu'il y a toujours une chance que le grappin tombe sur quelqu'un à bord ! Si une baliste parvient à accrocher le bateau, la meilleure façon de s'en débarrasser consistera simplement à briser la chaîne (solidité 10, 5 pv). Le bateau sera hors de portée des brigands en 5 rounds.

Rencontre : même l'enfer n'a rien créé de pire qu'un groupe de skornes

Minutage : cette rencontre doit avoir lieu assez tôt le deuxième jour.

Objectif : quelques choix sont laissés au MJ quant à cette rencontre. Elle peut ou non déboucher sur un combat, selon que le groupe est à terre ou sur la barge à vapeur (qui sera endommagée à ce moment).

À la fin du premier jour loin de Corvis, ou au début du deuxième, les PJ verront et seront vus par une patrouille skorne au nord de la Langue du Dragon.

Alors que le bateau prend un long virage, vous apercevez un groupe de silhouettes sur les berges du fleuve. Il semble qu'elles vous aient également vus et elles se tiennent immobiles alors que vous approchez. Vous pouvez compter au moins une douzaine de skornes, portant des armures noires. Ils ne bougent pas, mais vous regardent passer d'un œil impassible.

Ennemis : la patrouille skorne ne fera aucun geste pour attaquer les PJ, car cela ne servirait vraiment à rien. Ces derniers seront bientôt sous le joug de la domination skorne, de toutes façons. Si les PJ sont à l'origine du combat, les skornes ne s'y intéresseront tout bonnement pas et disparaîtront simplement dans les bois.

Rencontre : le Col accidenté et aride de la défense du sanglier

Premier jour

Conformément aux indications de la carte, Gunner jettera l'ancre et installera une longue passerelle jusqu'à la berge aux environs présumés du Col de la défense du sanglier. Gunner et Megan parleront à Rorgun et le convaincront que prêter l'automate à vapeur au groupe est la bonne chose à faire, surtout si cela permet de délivrer Corvis du despote, ce qui sera très bon pour leur réputation et donc leurs affaires. Il y a sur la barge un chariot destiné au transport des automates. L'automate peut être solidement attaché au chariot et ce dernier attelé aux quatre chevaux ordics. Alors que le chariot est préparé sur la rive, Rorgun, qui a cédé mais reste très contrarié, allumera l'automate et le reprogrammera pour qu'il obéisse au meneur désigné parmi les PJ. Rorgun appellera celui que les PJ auront choisi pour diriger la machine, ou l'un des membres du groupe ayant la compétence Artisanat (machines à vapeur) et lui expliquera rapidement le processus de reprogrammation (cf. l'encadré *Attribuer un nouveau maître à un automate*).

Une fois allumé, l'automate descendra sur la passerelle et montera dans le chariot où il sera éteint. Les PJ doivent économiser autant que possible l'énergie de la machine, car ils ont un stock limité de charbon et d'eau sur le chariot (à peu près 15 kilos de charbon et 2 tonneaux de 60 litres d'eau) : c'est juste assez pour faire tourner l'automate pendant cinq heures.

Les derniers mots de Rorgun au groupe sont : " Ramenez-le entier ! ", ceux de Gunner sont tout de même un peu plus courtois...

« Même si ça heurte le bon sens, dit Gunner Wadock en levant la passerelle avec l'aide de Megan, j'pense bien vous revoir à Corvis ! Bonne chance à vous les gars ! »

Megan Wadock ajoute : « Que Morrow vous accompagne ». Elle leur fait des signes d'adieu alors que l'ancre est levée et que le bateau à vapeur disparaît rapidement…

Alors que les PJ quittent la berge et que le souffle du moteur du bateau est emporté par le vent, lisez ce qui suit :

Le terrain est difficile ici. Le pied des montagnes est humide et très dense en buissons sauvages emmêlés et en rochers couverts de mousse. Plusieurs ruisseaux coulent de la montagne et vous êtes obligés de lutter avec les chevaux et le chariot pour trouver un semblant de terre ferme. Vous vous déplacez très lentement, mais en vérifiant sur la carte il semble que vous soyez sur le bon chemin.

Le groupe sera incapable de se déplacer rapidement avant d'atteindre le col. Le MJ peut se référer au MJ142-144 pour les règles de déplacement.

Après quelques heures de marche pénible, les PJ doivent lancer un jet de Connaissances (géographie) ou Sens de la nature DD 15. Un succès leur permet de trouver une vieille piste qui conduit à un pont de pierre recouvert de végétation. Le pont est ancien, il enjambe un large ruisseau qui naît un peu plus loin d'une haute et bruyante chute d'eau. Le pont est solide et supportera leur poids facilement (avec les chevaux et le chariot). De l'autre côté se trouve une large borne en pierre couverte de plantes grimpantes et de lierre, que les PJ peuvent dégager pour lire les symboles gravés dans la pierre. Il s'agit d'un dialecte très ancien. Un jet de Décryptage DD 25 réussi permet de comprendre le sens de ce vieux dialecte de commerce de Corvis, utilisé par les voyageurs il y a des centaines d'années. Apparemment « Corvis est par-là » (est) et « La défense du sanglier est par ici » (sud). Quelques centaines de mètres plus loin au travers de la végétation, le col s'ouvre littéralement sous les pieds des PJ. On s'y déplace plus facilement et l'endroit est moins humide.

Les ruines de deux tours de garde, autrefois carrées, annoncent tristement le début du Col de la défense du sanglier. Ces tours, fières et hautes à une autre époque, ne sont plus maintenant que des gravats de pierre où se mêlent végétation grimpante et épineux. Le col lui-même monte au travers d'une fissure dans la roche. On dirait qu'il a été creusé par le tranchant d'une hache, peut-être maniée par un ancien dieu. De l'autre côté de l'ouverture du col, les pics de l'Échine du dragon disparaissent dans les cieux et, de leur simple présence gigantesque, rendent tout ce qui les entoure minuscule et sans importance.

Une inspection des tours ne révèle rien d'intéressant. Elles sont vides depuis longtemps et n'ont reçu aucune visite. Le col est, lui aussi, recouvert de végétation, comme tout ce qui se trouve de ce côté de l'Échine du dragon, mais les déplacements sont quand même plus faciles à partir du col, car cette partie de la montagne a été aménagée. La piste serpente et grimpe dans les montagnes sur plusieurs lieues. À un moment, des kilomètres après le col, elle se rétrécit considérablement. Les murs de roche se referment sur le groupe et la végétation si dense ainsi que la moisissure disparaissent subitement. Le col devient rocheux, aride, sans forme précise et de moins en moins aménagé.



Le premier camp de nuit se passera sans rencontre, mais les PJ devront effectuer des jets de Perception auditive DD 10 après la tombée de la nuit. Un succès leur permettra d'entendre le son de rochers qui s'écroulent. Une enquête ne révélera rien, mais les PJ ne devraient pas réussir à se défaire de l'impression que “ quelque chose les observe ”. Le jour suivant un jet réussi de Détection DD 15 leur révélera des traces fraîches sur le sol, à quelques mètres du camp. Les traces sont celles de sabots fourchus.

Deuxième jour

Rencontres aléatoires du deuxième jour

Maintenant que les PJ se trouvent dans les étendues sauvages des pics de l'Échine du dragon, le MJ pourra lancer 1d8 sur la table suivante deux ou trois fois pour les rencontres.

1	Un couple de saqus (cf. appendice A) qui rôdait dans les étroites cavernes à la recherche de nourriture a repéré le groupe depuis une corniche dans l'ombre, un peu plus haut. Après avoir annoncé leur découverte par de longs cris résonnant dans la montagne, ils descendent pour dîner.
2-5	Des humanoïdes ont été repérés. Ils suivent le groupe. Quelques rounds plus tard, une bande de porcins tend une embuscade aux PJ, sautant des crevasses dans les parois ou surgissant de caches dans le sol poussiéreux.
6	Une tempête de sable (cf. GM87) se lève subitement.
7	À cause du sol sec et craquelé, le col est, par endroit, jonchée d'énormes ornières. En conséquence, et bien qu'ils soient très précautionneux, l'une des roues du chariot se casse, rompant les longes et jetant l'automate à terre. Heureusement, il y a une roue de secours dans le chariot.
8	Une chute de rochers rend la promenade dans le col encore plus intéressante ! Tous à couvert ou tous blessés (cf. GM89).



L'Échine du dragon

Dans le chariot harcelé par les porcins

Troisième jour

Tout au long du col tortueux, les porcins continuent à suivre le groupe. Ils traquent les PJ depuis la veille du premier jour. S'ils ne se sont pas montrés le deuxième jour, ils le feront le troisième, tentant une attaque ou deux. Les PJ peuvent les combattre, mais ces êtres opiniâtres refusent d'abandonner leur nouvelle proie.

Les porcins deviennent de plus en plus nerveux au fur et à mesure que le groupe s'enfonce dans la montagne. Leur nombre semble grossir, d'une poignée de six ou sept au début du col à l'entière tribu de plus de cinquante membres au bout de trois jours. La première attaque, le troisième jour, viendra d'un groupe de dix à douze porcins, les plus vils et les plus costauds, qui essayera de leur tendre une embuscade. Si les PJ réussissent à les tuer ou à leur faire battre retraite, la tribu essayera une succession d'attaques surprises à distance, lançant des pierres et des piques du sommet des rochers, quelques 24 ou 30 mètres plus haut. Certains d'entre eux peuvent aussi avoir des arcs courts. Ils sortiront du couvert derrière les PJ, lanceront leur volée de flèches et se replieront immédiatement dans leurs cachettes.

D'une façon générale, les tactiques des porcins sont récurrentes et particulièrement antipathiques. En fait, au fur et à mesure de la journée, leurs attaques deviendront de plus en plus fréquentes et effrontées, comme s'ils désespéraient de stopper le groupe avant qu'il n'entre dans la " Flétrissure " tant redoutée.

Le tombeau des âmes perdues - en franchissant le seuil ou " la Terre flétrie et un arrogant fossile de fossile "

Le " refuge " de la Flétrissure n'arrive pas trop tôt, car les porcins ont réuni un nombre important de guerriers - près de 80 d'entre eux - pour s'assurer une réussite certaine. Persécutés par cette horde infatigable assoiffée de sang, les PJ viendront finir leur course dans un paysage flétri au bout du troisième jour : c'est une zone dans laquelle les porcins refusent d'entrer.

Les arbres tordus et la terre brûlée forment un paysage surnaturel. Une inspection plus attentive des arbres révèle qu'ils sont pétrifiés, littéralement transformés en pierre. Le paysage tout entier est dévasté et les créatures qui vous ont harcelés jusqu'ici ont disparu, comme si elles n'osaient pas pénétrer dans cette zone contre-nature et fantomatique. Tout est immobile ici, en dehors d'une légère brise qui vient des hauteurs de la caverne, bourdonnant comme un esprit en peine. Cet endroit doit être le point désigné sur la carte par " la Flétrissure ".

En avançant encore plus loin, le groupe trouve enfin l'entrée du tombeau, creusée dans une falaise au fond d'une gorge, dans laquelle il se trouve. À l'extérieur se trouve un large ensemble de vieux mécanismes, ressemblant vaguement à un étrange canon ou à un télescope. Un corps pétrifié se trouve non loin, à côté d'un coffre ouvert (qui est vide).

Enfin, vous avez devant vous le mythique tombeau de la légion des âmes perdues. L'entrée est creusée dans une haute falaise, dans un granit magnifique. Deux colonnes massives représentant deux guerriers jumeaux, leurs poings reposant sur les gardes de leurs épées retournées. De nombreux sceaux de nature inconnue décorent la façade, d'un angle à l'autre, et une

Le journal du magicien

Quelques passages sont toujours lisibles dans le vieux journal, à l'aide d'un jet de Décryptage DD 30.

- " Le hall périlleux des cinq épreuves... on dit qu'il s'agit de tests de nature divine, mais j'ai trouvé la preuve du contraire. Il s'agit en fait de pièges mécaniques déguisés en jugements divins. La solution... ni dans la pureté de l'âme, ni dans la dévotion à Morrow... "
- " Le souffle de Morrow... un test de force ? Son souffle est une vapeur mortelle vomie par... "
- " Ah, oui... l'œil de Morrow... une torture inévitable il semblerait... elle passe par une électrocution aux mains de... "
- " ... où le passage indiquait que les mains de Morrow semblaient relier les bords d'un gouffre béant, si toutefois la traduction est exacte... "
- " Encore un jugement que la dernière et ' indestructible ' barrière... Une fois que le seuil du tombeau est franchi et que la myriade de pièges est déjouée, vient alors le dernier paradoxe de la porte des âmes... apparemment seule une force colossale pourra... "

représentation du cygne de Cygnar trône largement dans la partie centrale de la façade, un peu en hauteur. Au-dessus encore se trouve le signe céleste de Morrow. Une sombre ouverture au centre de la façade du tombeau vient défigurer l'œuvre magnifique.

Mais en dehors du tombeau, qui est clairement ce que vous êtes venus chercher, votre attention est attirée par quelque chose d'autre. Une énorme machine est écroulée devant la façade du tombeau. De premier abord, elle ressemble à un large four à vapeur, fait d'acier et de clous et noirci par le feu. Mais vous remarquez l'allure absolument étrange de la machine, réalisant qu'elle est complètement en ruines et vous vous demandez quel a bien pu être son véritable emploi.

C'est alors que vous remarquez non loin une autre étrangeté... un cadavre desséché et momifié.

Le trou dans la façade du tombeau semble avoir été causé par la machine du magicien qui a fait fondre une partie de la pierre. Il est entouré par un magma durci. Un jet en Artisanat (maçonnerie ou autre sujet lié) DD 15 révèle des traces de marteau et de cisaille autour de la circonférence du trou. On remarque aussi que toute la zone est couverte par une poussière très particulière. Elle est très fine et de petites particules vacillent dans la lumière sous certains angles.

Le cadavre est celui d'un magicien, autrefois ingénieux et arrogant, qui construisit la machine mais qui fut aussi responsable de la naissance des porcins dans l'Échine du dragon. À peu près deux cents ans auparavant, cet aventurier avait cherché le tombeau de la légion des âmes perdues espérant y trouver secrets et richesses. Il est évident qu'il n'a pas réussi. Si les PJ examinent le cadavre pétrifié, ils verront un coffre retourné. Il est ouvert mais ce qu'il contenait a disparu depuis longtemps.

La machine écroulée était autrefois un appareil ingénieux destiné à concentrer l'énergie solaire, une arme à énergie rudimentaire en fait. Il utilisait un cristal grossissant, étrangement manquant maintenant - voir la mention du sol dans l'entrée suivante - pour concentrer, emmagasiner et ensuite relâcher les rayons du soleil. Le magicien avait créé des serviteurs hybrides en mélangeant magiquement des sangliers avec des hommes (d'où les porcins) pour remorquer son appareil au travers du Col de la défense du sanglier. Toutefois, il est facile d'imaginer, au vu des dégâts, ce qui s'est passé quand il a voulu utiliser son appareil pour entrer dans le tombeau. Le paysage flétri atteste qu'il s'est effectivement passé quelque chose de terrible.

Un solitaire inattendu

Alors que les PJ explorent la zone, un fort vent sec se lève dans la gorge, soulevant toute la poussière (la naturelle et celle du cristal) provoquant un effet similaire à un sort de *poussière scintillante* (cf. MJ247).

À la fin de l'orage de poussière, une silhouette apparaît et marche vers eux. Un homme, portant une carabine sur un bras, baisse ses lunettes et leur demande en louchant : " Bande d'idiots, qu'est-ce que vous faites dehors, ici, sans lunettes ? ".

Se présentant comme Seth, l'homme est un humain, un solitaire dans les étendues sauvages des pics, recouvert de pièces de cuir, d'équipement récupéré, de lunettes, de colliers en défenses de sanglier, de charmes et de fourrures, avec une barbe blanche en désordre et de rares cheveux blancs. Il semble relativement amical, et si les PJ le sont aussi, il leur offrira du jerky (ça a le goût de bacon !) et leur expliquera qu'il est le seul survivant d'une caravane passée par ici il y a longtemps et qui a été attaquée par les " porcs ". Il a vécu ici depuis, " les faisant payer pour la mort d'Ilya, ma femme bien-aimée et de notre fille ". Il n'a pas vu un humain depuis qu'il est ici - ce qui doit faire un long moment... dans les vingt ans en fait. Après les présentations, Seth leur demandera un peu d'eau. Si les PJ sont avenants, il en prendra de longues gorgées. Il n'est pas tout à fait vrai qu'il n'ait pas vu d'humains depuis longtemps ; en fait, il n'a pas rencontré d'humain " vivant ". Une fois, Seth est entré dans le tombeau et l'admettra sans peine. Lisez ce qui suit :



Du regard, Seth juge chacun d'entre vous. L'homme grisonnant semble prendre une décision, incline la tête et sort de l'un de ses sacs un livre à la couverture de cuir tombant en lambeaux. " J'ai trouvé ça sur un corps là-dedans..., vous dit-il, en montrant l'ouverture du tombeau. Ça venait peut-être du coffre de la momie là-bas ", dit-il en montrant du doigt le coffre retourné à côté de la momie pétrifiée.

" Ouais, je suis rentré là-dedans y'a un moment. J'suis pas allé bien loin. Y'a des corps partout - certains sont en morceaux - des aventuriers comme vous. J'me suis dit que c'était pas mon domaine, alors j'ai juste fouillé les poches des morts. J'ai trouvé quelques breloques... et ce livre. Il vous servira peut-être. Peut-être pas. Dans tous les cas, bonne chance à vous. J'espère que vous trouverez ce que vous cherchez. "

Le journal est écrit en argot de vieil ordic. Seth dit qu'il ne comprend pas grand-chose, voire rien du tout, et il pense qu'il appartenait à la " momie ". Un jet réussi de Décryptage DD 30 rendra compréhensibles les annotations du magicien, les indices sur l'origine des porcins de l'Échine du dragon, les remarques sur les pièges et les trésors qu'ils contiennent, et plus d'information sur l'histoire du tombeau lui-même (cf. encadré). Il y a aussi d'obscures notes sur l'utilisation de mécanismes employant les cristaux et l'énergie solaire.

Si les PJ sont belliqueux envers Seth, ils passeront à côté de ces précieuses informations - à moins bien sûr qu'ils ne le tuent et lui prennent son équipement. Il n'est cependant pas un adversaire facile et il emportera sans doute quelques PJ avec lui dans la tombe.

Mission : explorer le tombeau des âmes perdues

Le hall périlleux des cinq épreuves

À l'intérieur du tombeau des âmes perdues, les PJ trouveront des avant-salles. Il s'agit du hall périlleux des cinq épreuves. Il n'y aura rien qui vive ou qui bouge dans les premiers passages, juste des pièges, des inscriptions sibyllines, de la poussière et des cadavres vermoulus.

Il est évident que le tombeau a subi des dégâts : les fissures le long des murs et des sols sont de plus en plus importantes au fur et à mesure que les PJ avancent. Quand l'arme du magicien a frappé le tombeau, même si la façade est restée debout, la charge a créé des secousses qui l'ont sévèrement endommagé. Plus le groupe avance, plus les dégâts sont importants. Information notable, mais non connue des PJ, c'est aussi ce qui a permis aux araignées de crypte du sous-sol d'accéder au tombeau.

1. La salle de l'entrée - La voix de Morrow

En approchant votre source de lumière du trou béant dans la façade du tombeau, la première chose que vous voyez est un long cadavre retourné dans la poussière et le sable qui recouvrent toute la pièce. En regardant mieux, vous voyez que les murs de la pièce sont ornés dans le style ancien de Cygnar. Des fresques murales ornent tout le périmètre de la salle, elles représentent une grande bataille, mais ont été défigurées par de longues fissures sinueuses. Deux larges portes sont taillées dans le mur opposé, elles arborent un bas-relief qui représente un vieil homme ridé en train de lire à voix haute deux livres, tenus chacun dans une main.

Les portes mécaniques

Toutes les portes piégées du tombeau sont reliées mécaniquement parlant. Les explorateurs doivent fermer la porte qu'ils viennent de franchir (ou la laisser se fermer d'elle-même) pour ouvrir la suivante. Si cela n'est pas fait, les PJ ne peuvent pas accéder aux portes suivantes.

Toutes les portes massives en pierre des antichambres ont une solidité de 8, 60 pv, se brisent avec un de Force DD 28 (cf. GM108) et leurs serrures mécaniques nécessitent quant à elles un jet de Crochetage DD 36. Franchir une de ces portes donne accès à la pièce suivante, mais active les pièges. Tous les pièges qui ne sont pas détruits se remettent en place une semaine après avoir été déclenchés.

Traduire le caspien

Après une première traduction réussie des inscriptions dans le tombeau, le MJ pourra donner au traducteur " une idée " de ce qui est écrit. Si c'est le cas, il est possible de gérer cela en réduisant de 1 le DD après chaque jet de Décryptage réussi.

Description : cette salle et toutes les salles qui suivent sont couvertes de fissures créées par le contre-coup magique du sorcier. Une étude plus minutieuse des murs et de la porte révèle une inscription en caspien (jet de Décryptage DD 28) : " Construit par la grâce de Morrow en l'an 295 AR, en l'honneur de l'armée déchue des Éternels, autrefois nommés les faiseurs de roi. Nous, chevaliers royaux de Cygnar, nous prions le primat Brofar, monté au ciel auprès de Morrow, le saint Archonte qui a guidé nos mains dans cette œuvre ". Il est aussi inscrit à la base de la porte : " Quand la voix de Morrow l'appelle, l'homme doit prendre garde ", et au-dessus de la porte : " Fidèle de Morrow, pénètre dans son hall périlleux et ne Le crains point ".

Le cadavre est un vieux squelette poussiéreux encore vêtu d'une robe en lambeaux. Il a une sacoche en tissu autour de l'épaule, mais elle est vide. Si Seth est encore avec les aventuriers, il leur indiquera que la sacoche contenait le journal qu'il leur a donné. On peut deviner qu'il s'agissait d'un érudit ou d'un magicien qui avait pris le journal dans le coffre à l'extérieur, mais qui n'a pas réussi pour autant à aller très loin. C'est effectivement le cas. Le cadavre était un érudit du nom de Clayven Melhuse. L'homme était déjà malingre en entrant dans le tombeau, et quand la porte s'est refermée, son cœur fragile n'a pas supporté le choc. Il a simplement porté la main à sa poitrine et il est mort. Le reste de son groupe peu courageux - des serviteurs pour la plupart - s'est alors enfui à toute vitesse.

Un jet réussi de Fouille DD 12 dans la poussière et le sable immobiles sur le sol permettra de trouver un vieux marteau de tailleur de pierres et un à trois ciseaux d'acier.

Astuces et pièges : la trappe sur la porte avec le bas relief est " La voix de Morrow ", un piège sonore. La porte est fermée, bien sûr, et le verrou complexe, qui fait jouer une série de culbuteurs mécaniques cachés dans les reliefs de la pierre, nécessite un jet de Crochetage DD 38 pour s'ouvrir. Tripatouiller le verrou sans avoir auparavant désarmé le piège (jet de Désamorçage/sabotage DD 28) déclenche un mécanisme qui frappe dans un large gong caché dans les portes en pierre. Le vacarme causé par le gong se réverbère dans toute la salle en pierre. Il a l'effet d'un sort de *cri* lancé au niveau 11 (cf. MJ199). Le MJ peut même considérer que le bruit contribue à déloger de larges pans de maçonnerie déjà largement abîmés au plafond, provoquant des chutes de pierres. Les PJ doivent faire des jets de Réflexes DD 18 pour éviter la volée de pierres de tailles diverses qui tombent du plafond (cf. GM89).



" C'était bon pour écrabouiller ces satanés rats qui pullulaient dans nos halls grandioses ! "
- Onar Delver, au sujet de son marteau, l'Écraseur de rats.

2. Première antichambre - La main de Morrow

Vous vous trouvez sur un palier en pierres, recouvert de la même poussière que dans les autres pièces. Il fait très sombre ici. Devant vous, en bas d'une douzaine de marches, se trouve une gigantesque paire de mains taillées dans la pierre, baignée par l'ombre. Les mains massives sont jointes par les poignets, les paumes vers le dessus et elles forment un pont qui enjambe ce

Les Ascendants de Morrow

Si les PJ prennent le temps d'étudier minutieusement les images sur les murs, ils verront que le nom de l'Ascendant est inscrit juste en dessous de chaque image et que les images elles-mêmes sont des fresques peintes avec ferveur qui irradient une magie divine mineure. Les Ascendants sont :

Angellia : une femme menue aux cheveux noirs et à la peau pâle est assise à un bureau couvert de livres et de parchemins. D'une fenêtre proche, tombe un faisceau de lumière du jour qui vient l'éclairer.

Corben : un vieil homme distingué, à la barbe soignée et portant une robe de magicien penche la tête en avant, les yeux fermés. Dans l'une de ses mains il tient un parchemin doré et dans l'autre l'Enkheiridion. Derrière lui, se trouve une large porte fermée.

Doleth : un vieil homme au visage sévère et aux traits rudes se tient à la barre d'un petit bateau, pris dans les vagues d'un tumultueux orage. Son bateau est entouré d'une aura de lumière.

Ellena : une belle jeune femme aux cheveux courts et à la peau bronzée, a l'allure d'une aventurière. Elle marche sur une route poussiéreuse, un bâton de marche à la main sur lequel est gravé le symbole de Morrow et elle porte un arc accroché sur un imposant sac à dos de voyage.

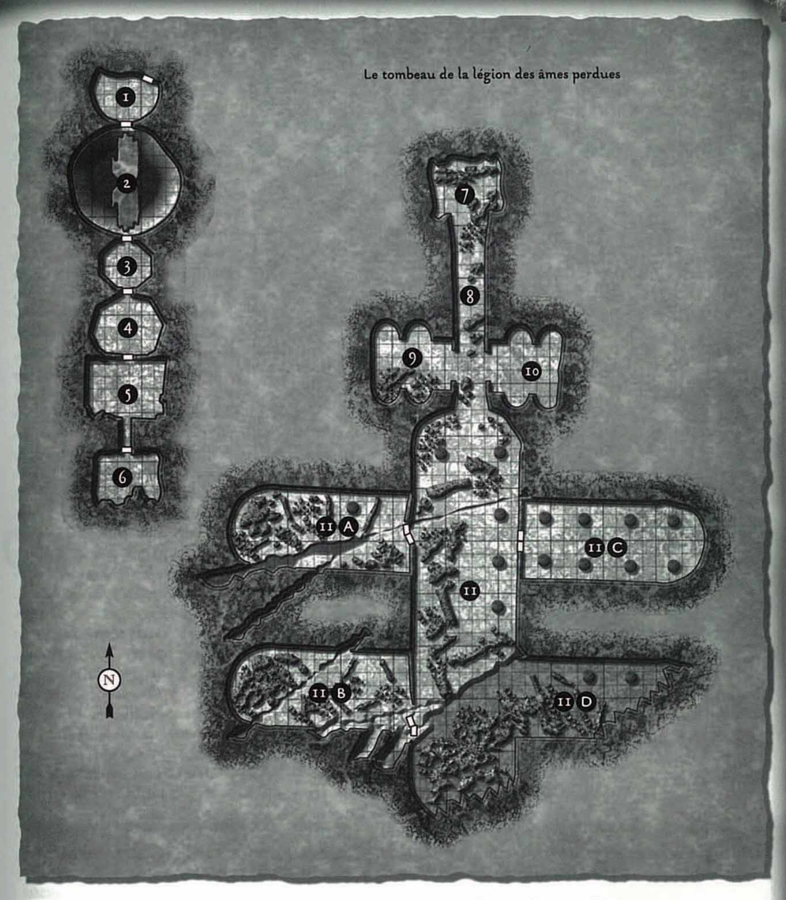
Gordenn : un homme lourdement équipé à la peau sombre se tient dans un champ de blé assez haut et porte un enfant dans ses bras. Il montre du doigt quelque chose dans le lointain.

Katrena : une femme à la musculature imposante, aux longs cheveux blonds, qui se tient debout, dans une armure rutilante, son regard inflexible révélant une grande détermination, tient une épée nue. On voit du sang qui s'écoule d'une blessure et vient tacher son armure sur le côté gauche. Elle garde une porte ou un portail contre une menace invisible.

Rowan : une matrone aux joues rougies, d'âge mûr, adresse un sourire à un enfant des rues couvert de saleté et elle pose affectueusement une main sur son épaule.

Sambert : la silhouette puissante et musclée d'un homme martèle une pièce de métal sur une enclume marquée du symbole de Morrow. Sa peau est presque noire de suie, mais une aura dorée émane de sa tête.

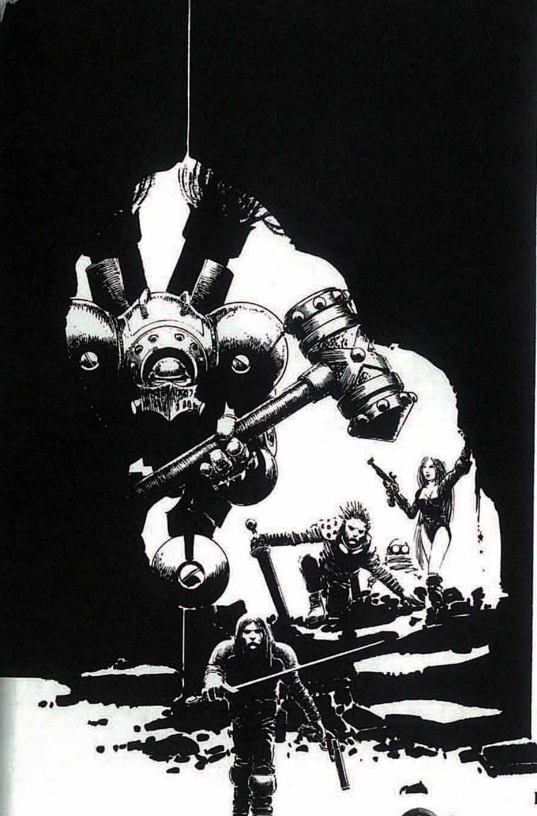
Solovin : cet homme aux larges épaules porte l'armure d'un soldat et une épée pend à sa taille. Il est agenouillé auprès d'un homme qui a reçu une flèche dans la poitrine et ses mains brillent du pouvoir qu'elles diffusent. Il porte un symbole de Morrow autour du cou.



qui ressemble à un grand vide. Le bout des doigts de la main la plus éloignée est caché par l'obscurité et toute la partie opposée de la salle reste invisible.

Description : c'est une large chambre circulaire, avec un " puits " en dessous. Les murs n'ont pas de traits particuliers, mais il est inscrit en caspien sur le sol devant le pont (jet de Décryptage DD 28) : " L'homme s'élève dans les mains de Morrow ". Les mains sont vraiment telles qu'elles apparaissent : un pont qui enjambe un abîme, et elles sont aussi piégées. Le pont se termine par une nouvelle paire de portes fermées par un autre verrou mécanique complexe (jet de Crochetage DD 36).

Trésor : à l'autre extrémité du pont se trouve un autre squelette poussiéreux, assis contre la porte. À côté de lui se trouve une lanterne ancienne et un sac à dos ouvert. Le sac contient des effets personnels et une bourse avec 13 petits rubis (25 po chacun) et 80 pièces d'or en diverses monnaies. Il y a aussi des boîtes de rations vides et un set poussiéreux d'outils de cambrioleur sur le sol autour de lui. Apparemment l'individu s'est



dizaines d'années après que l'invention du magicien a permis d'ouvrir une brèche dans la façade de la tombe. L'homme s'appelait Brandon Cathmore d'Ord et le seul bien récupérable de son équipement est une magnifique épée longue Darkrazer. Darkrazer est une *épée longue +4 acérée tueuse de mort-vivant*.

Astuces et pièges : le piège de cette pièce a été endommagé par le contrecoup de l'explosion magique et le mécanisme ne fonctionne plus correctement. Originellement, activer le piège faisait se refermer les deux mains en l'espace de deux respirations, écrasant tout ce qui se trouvait sur elles ou le projetant dans le puits en dessous. Si les PJ ne neutralisent pas le piège avant de s'occuper de la serrure de l'autre porte, ils entendront un gros grincement, suivi par des vibrations sur le pont provoquées par le mécanisme essayant de se refermer. Les PJ devront faire un jet d'Équilibre DD 10 pour éviter de basculer dans le puits. Le puits fait 20 mètres de profondeur et il est pavé de piques. Tout personnage qui chute subit 4d6 points de dégâts et ceux qui ratent leur jet de Réflexe DD 20 se retrouvent empalés sur 1d4 piques. Les piques ont +10 au jet d'attaque de corps à corps et infligent 1d4+4 points de dégâts chacun.

trouvé coincé dans cette pièce, ne sachant ni comment ouvrir le verrou ni comment revenir en arrière et il est mort de faim. Il s'agissait de Rellin Malvagor, habitant Corvis quatre-vingt cinq ans auparavant, un roublard... sans grand talent. Son armure en cuir clouté est complètement desséchée et tombera en morceau si elle est manipulée. Il a aussi une épée courte de belle facture sur les genoux. Le pommeau a été dévissé et la poignée est creuse. C'est probablement là qu'il rangeait ses outils de cambrioleur.

Les PJ qui tomberaient dans le puits ou qui en éclaireraient les profondeurs verraient (jet de Détection DD 15) les restes d'un autre aventurier qui a trouvé la mort dans ces salles, quelques

3. Deuxième antichambre - Le souffle de Morrow

Vous accédez à cette salle sombre en descendant une douzaine de marches. La salle n'a rien de remarquable si ce n'est un large bassin de pierre en son centre. Vous entendez soudainement le bruit de gouttes d'eau. En levant votre source de lumière, vous voyez qu'un liquide clair goutte régulièrement du plafond, quelque part dans l'ombre. Il forme une flaque peu profonde dans le fond du bassin.

Description : le bassin est assez grand pour qu'un homme rentre dedans et fait peut-être 3 mètres de circonférence. Sur le bord du bassin est gravé en caspien : « Le souffle de Morrow purifie l'homme ». L'eau qui goutte dans le bassin provient d'une source souterraine dans les montagnes au-dessus. Heureusement, la

source s'assèche régulièrement et les aventuriers peuvent alors passer la pièce sans problème. Malheureusement pour les PJ, ce n'est pas l'une de ces périodes sèches. Les portes à l'opposée de celles par lesquelles ils sont entrés nécessitent un jet de Crochetage DD 36 pour être ouvertes. Celui qui essayera de les ouvrir remarquera que le sol, devant les portes, est légèrement humide, tout comme les portes elles-mêmes.

Une étude plus minutieuse révèlera une large fissure qui court tout le long du sol et en regardant le plafond avec une source de lumière, les PJ verront un panneau de métal fixé dans la pierre. L'eau perle sur ce panneau, tombant à intervalles réguliers dans le bassin en dessous.

Astuces et pièges : si les PJ touchent au verrou avant de désarmer le piège (jet de Désamorçage/sabotage DD 30) le panneau en métal s'ouvrira et un plateau descendra du plafond. Le plateau contient deux pastilles alchimiques qui au contact de l'eau créent un effet semblable à un sort de *brume mortelle* (cf. MJ183). Le nuage mortel durera deux rounds avant de s'enfoncer, sous la pression de l'air dans la fissure du sol, pour le plus grand bien des PJ blessés.

4. Troisième antichambre - Le calice de Morrow

Alors que vous ouvrez les larges portes pour pénétrer dans la salle suivante, vous recevez pour tout accueil, une énorme vague d'eau. Des litres et des litres emplissent la pièce, menaçant de vous renverser. Portés par les flots, deux cadavres détrempés arrivent jusqu'à vous, leurs mains décharnées comme tendues vers vous.

Description : en dehors de quelques fresques murales représentant des personnalités importantes de la légion, cette pièce très humide n'a aucune particularité. En revanche, cela sent fortement le rance, à cause des deux cadavres en décomposition enfermés dans cet endroit. Une inscription sur le mur (jet de Décryptage DD 28) indique : " Buvez au calice de Morrow et votre soif à jamais sera étanchée ". Le MJ peut demander aux PJ près de la porte de faire un jet de Force DD 15 pour rester debout pendant que l'eau se répand dans la pièce.

L'inspection de cette salle révèle des trous d'écoulement dans les coins qui conduisent à une ancienne pompe mécanique qui autrefois siphonnait l'eau du bassin au-dessus. La porte qui permet de sortir de la pièce est piégée, mais le piège ne fonctionne plus. L'importance des dégâts causés à la tombe a empêché les drains de fonctionner et l'eau accumulée pendant cent vingt-cinq ans a rouillé les mécanismes. La porte va quand même être difficile à ouvrir, car le verrou est, lui aussi, complètement rouillé. La porte a une solidité de 8 et 120 pv.

Les corps qui ont accompagné le déluge ne sont que dé simples cadavres. Ils ne sont pas dangereux pour le groupe. L'un semble humain et l'autre est un nain manchot. Il s'agit de Ambrosz Lejsk de Khador et Onar Delver de Rhul, des compagnons d'aventure partis il y a plus de cent vingt-cinq ans, à la recherche de trésors perdus. Les PJ qui explorent la pièce trouveront le bras manquant d'Onar ainsi que son marteau magique, l'Écraseur de rats, un *marteau de guerre +3 tueur de vermine*. Même si l'enchantement de l'Écraseur de rats n'a pas été beaucoup utilisé pour combattre des rats, il a quand même bien servi à Onar. Tout PJ qui aura la chance de l'utiliser contre les araignées de crypte se rendra compte de sa véritable utilité.

Il faut noter qu'il n'y aura pas d'autres cadavres d'aventuriers dans le tombeau, car personne n'est jamais allé plus loin que les malheureux Ambrosz et Onar.

Les gardiennes et les araignées

Les gardiennes des tombes restèrent inactives jusqu'à ce que la machine du magicien bouleverse le tombeau, permettant aux araignées de crypte d'y entrer. La tombe a été une source de nourriture inépuisable pour les araignées, mais leurs mouvements ont réveillé les programmes de défense des gardiennes. Maintenant, à chaque fois qu'elles les rencontrent, les gardiennes attaquent les arachnides. Les PJ sont arrivés pendant l'un de ces éternels combats. Mais en plus de cette gardienne-là, il y a une chance pour que le groupe rencontre une ou plusieurs gardiennes de tombe dans les zones listées. Lancer 2d6 différents pour chaque zone. Le premier dé indique la présence des gardiennes sur un résultat de 1 à 3. Le second dé détermine ce qui est rencontré :

1-2	Une gardienne de tombe
3-4	Deux gardiennes de tombe
5	Une gardienne de tombe en combat contre 2d4 araignées de crypte
6	Deux gardiennes de tombe en combat contre 2d4 araignées de crypte

Astuces et pièges : le choc magique a rendu le piège de la pièce complètement inefficace. Un bassin en pierre massif, désormais vide et à l'envers, est fixé au plafond de la salle. Il contenait autrefois assez d'eau pour remplir complètement la pièce et noyer tout ce qui s'y trouvait.

5. Quatrième antichambre - L'œil de Morrow

Sur le mur opposé de cette petite pièce une sculpture proéminente représente un œil dans lequel est fixé un large saphir. Il est au centre d'une large double-porte. Le sol de cette pièce est recouvert d'un centimètre d'eau environ, venant probablement de la pièce précédente.

Description : le mur du fond de la salle est une gigantesque sculpture représentant une partie du visage d'un vieil homme. Elle est si grande que les PJ doivent reculer et l'étudier pendant un bon moment avant de comprendre. Le signe immédiatement remarquable est l'œil précédemment mentionné. Sur la paupière il est aussi gravé en caspien (jet de Décryptage DD 28) : " Contemplez l'œil de Morrow et soyez jugés. "

Les murs environnants représentent tous les Ascendants connus de Morrow (cf. l'encadré *Les Ascendants de Morrow*) qui existaient au moment de la création du tombeau. Les gravures ne sont pas purement décoratives, certaines diffusent de la magie divine et ont été réalisées avec des détails et des couleurs incroyables. En les regardant de près, on a l'impression qu'elles sont en trois dimensions, presque vivantes !

Astuces et pièges : l'incitation à regarder l'œil est une ruse pour que les intrus se tiennent pendant deux rounds complets - 10 à 12 secondes - et fassent pression sur une plaque dans le sol pendant que le piège mécanique se remonte. Le piège se déclenche à la fin des deux rounds, à moins qu'il n'ait été repéré et neutralisé (jet de Fouille et de Désamorçage/sabotage DD 31). Le piège génère une décharge électrique massive au travers de la gemme qui vise l'être le plus proche. Il a les effets d'un sort d'*éclair multiple* lancé au niveau 11 (cf. MJ208). Quand l'éclair se dissipe, les portes (qui ne peuvent pas être ouvertes de force mais qui peuvent être défoncées) s'ouvrent dans un grincement sonore.

6. La porte des âmes

Le hall se termine par une porte colossale. Elle a été ornée d'une multitude d'anciens symboles dont beaucoup vous sont totalement étrangers, mais le symbole de Morrow est de loin le plus grand. Il y a aussi une scène, juste sous le symbole de Morrow, qui représente des soldats en armure, portant leurs morts au travers d'une arche, suivis par des prêtres de Morrow qui lèvent les mains en signe de vénération.

Description : la porte des âmes est une porte massive au bout du hall périlleux. Elle est ornée du symbole de Morrow et du symbole de la légion. Il est gravé sur la porte en caspien (jet de Décryptage DD 28) : “ Au-delà de la porte des âmes repose l'armée des Éternels ”. C'est une porte mystique. La seule façon de la franchir consiste à utiliser l'automate à vapeur et l'énorme marteau Duteous. Sans ces objets ou l'équivalent, le groupe aura de gros problèmes. La porte en pierre fait quarante centimètres d'épaisseur et elle est scellée par sa construction même : une multitude de longues dents d'acier sont fixées dans la pierre de la porte et sur toute la largeur du seuil. La porte a une solidité de 8 et 240 pv. Étant magique, elle a également le pouvoir de se régénérer complètement à moins d'encaisser une quantité importante de dégâts : l'enchantement sera détruit si la porte encaisse 50 pv de dégâts d'un seul coup. Si les PJ mettent Duteous à l'œuvre, dans le poing d'acier de l'automate, il ne leur faudra pas longtemps pour détruire la porte.

7. Le hall de la vigilance

En franchissant les débris de la porte détruite, vous vous retrouvez au beau milieu d'une mer de gravats. Au bout d'une douzaine de marches une colonne brisée est écroulée sur le passage. Encore plus loin, le sol s'arrête brusquement : une fissure ouvre sur d'obscures profondeurs. Il semblerait que la machine du magicien ait causé bien plus de dégâts que les simples fissures dans les murs et sur le sol. Apparemment, tout le reste du tombeau s'est écroulé !

Description : une fois que les PJ ont franchi la porte des âmes, ils découvrent les dégâts très importants causés au tombeau par les efforts du magicien pour pénétrer à l'intérieur. Les dégâts ont créé une crevasse juste avant le hall de la vigilance, emplacement originel des gardiennes de tombe, et les PJ doivent maintenant descendre de quinze mètres. Les PJ doivent accéder à ce niveau écroulé pour continuer.

Sur la partie non écroulée se trouve un levier haut de 90 centimètres fixé dans le sol. Les mécanismes sont rouillés et le levier est difficile à baisser (jet de Force DD 20 pour l'activer). Deux PJ peuvent s'entraider pour abaisser le levier. Une fois activé, le levier ouvre toutes les portes de la partie haute du tombeau pour faciliter le passage. Après sept jours, le mécanisme se remettra en place et les portes se refermeront automatiquement.

Une fois que les PJ sont descendus dans la partie basse du tombeau (partie basse du tombeau, salle 7) et qu'ils prennent le temps d'explorer la zone, ils découvrent plusieurs araignées mortes en train de pourrir sur le sol du hall. Elles ont visiblement été abattues par quelque chose d'autre que les PJ, mais par qui... ou par quoi ? Un examen plus attentif des lieux révèle une large machine coincée sous une colonne écroulée, qui semble vaguement humanoïde, mais qui reste impossible à reconnaître.

Ennemis : en descendant du surplomb, probablement au moyen de cordes, les PJ remarquent une myriade de toiles d'araignées,

juste avant que plusieurs grosses araignées rougeoyantes ne leur foncent dessus ! 2d6 araignées de crypte ont suspendu leurs toiles au rebord du gouffre escarpé qui a dévasté la salle.

8. Le hall de la vérité

Quelque chose remue dans l'ombre du hall devant vous. Vous entendez comme le bruit de l'acier grattant la pierre.

Description : au-delà du hall de la vigilance, se trouve une grande salle, décorée de draperies, en forte pente. Alors que les PJ descendent vers la salle suivante, ils se rendent soudainement compte de l'origine des bruits en dessous d'eux : une gardienne de tombe en patrouille est en plein combat contre 2d4 araignées de crypte. Au groupe de choisir quoi faire dans cette situation. Dans tous les cas, le vainqueur du combat se retournera contre lui.

Ennemis : les PJ passeront peut-être cette scène, mais il est probable que la gardienne se débarrasse des araignées de crypte et que le groupe la rencontre plus tard.

9. L'antichambre des automates de guerre

Une troupe d'automates à vapeur archaïques monte une garde silencieuse dans l'obscurité de cette salle. Au repos depuis des siècles, et toujours en formation, ces vieilles machines sont ornées de bannières poussiéreuses, de médailles soudées et, sur leur énorme poitrine, de l'ancien cygne de Cygnar. Six automates, dans le coin à droite, sont tombés les uns sur les autres, comme un jeu de domino, et reposent contre le mur.

Description : une demi-douzaine d'automates à vapeur se trouve ici. Ils ont été construits des siècles auparavant pour livrer bataille, d'où leur nom " d'automates de guerre ". L'étude de ces machines révèlera aux PJ qu'elles sont un peu plus rudimentaires que les variétés modernes. Elles sont aussi plus massives et armées avec un large marteau-hache. Les PJ " bien informés " peuvent même trouver qu'ils ressemblent vaguement aux anciens automates de la période de la Rébellion.

Sur les abords de cette salle se trouvent les salles de combustible et de transport (9A). Il n'y a pas de portes à ces chambres, seulement des arches. Les pièces sont pleines de fournitures : des fûts scellés à la cire contenant de l'eau pour le combustible, des chariots en acier remplis de charbon, des douzaines de larges pelles à charbon, des rouleaux de chaîne, des véhicules en acier pour transporter les automates et d'autres outils de maintenance.

Ennemis : référez-vous à l'encadré *Les gardiennes et les araignées* pour les rencontres possibles.

10. Le trésor de la légion

Dans cette salle sont alignées des rangées de wagons, dont certains sont de travers ou brisés. Une large table taillée dans la pierre même de la salle, le symbole de la légion gravé sur son plateau, se trouve au premier plan. Derrière la dernière rangée de wagons, à votre droite, quelque chose de métallique renvoie la lumière de votre torche.

Description : cette pièce contient tout le trésor amassé par la légion au cours de ses batailles, des siècles auparavant. Quand les soldats tombés furent enterrés ici, les survivants y placèrent leur trésor. Ils comptèrent précisément leur juste rétribution et la placèrent dans des bourses en cuir chargées sur des wagons. La tradition des compagnies de mercenaires consiste à enterrer les camarades tombés avec leurs soldes. Elle est née d'une vieille superstition qui disait que si les mercenaires morts n'étaient pas payés, leurs esprits viendraient hanter les employeurs et leur porter malchance. Il est probable que cette idée ait été propagée par des chefs mercenaires qui préféraient largement que leur argent leur soit donné avant la bataille et non après.

Quand la machine du magicien a heurté la tombe, les roues de certains wagons ont cédé sous le poids et ont déversé leur contenu sur le sol. Dans le coin de droite, plusieurs coffres brisés jonchent le sol dans une mare d'or ancien et de gemmes scintillantes.

Ennemis : référez-vous à l'encadré *Les gardiennes et les araignées* pour les rencontres possibles.

Trésor : les coffres du trésor de la légion contiennent des bourses en cuir et chaque bourse contient 100 pièces d'or en pièces et en gemmes. Il y a au total 47000 pièces d'or. C'est une importante somme d'agent, qui réclamera trois wagons lourdement chargés pour être transportée dehors.

Conséquences : si les PJ décident de se remplir les poches de butin - ils ne pourront sans doute pas pousser les wagons hors de la pièce - et vident les lieux, ils seront bien accueillis. Ils rencontreront Alexia Ciannor en sortant de la tombe. S'ils veulent toujours partir malgré sa présence, elle les réprimandera mais les laissera partir. En ce qui la concerne, ils ont fait leur part du boulot. Elle procédera au réveil de la légion et la conduira à Corvis. C'est alors au MJ de décider jusqu'à quel point impliquer les vils PJ dans l'acte III (et encore, s'ils retournent à Corvis).

11. Le hall des sépultures

La machine à l'extérieur a fait beaucoup de dégâts à cette pièce colossale. L'onde de choc qu'elle a provoquée est sans doute venue mourir ici. Les restes d'une rangée de colonnes s'élèvent dans le hall mais très peu d'entre elles sont encore intactes. La zone est couverte de piliers écroulés et de rochers

fracassés qui disparaissent dans l'ombre et le hall tout entier penche dangereusement. Qui plus est, une grande partie des rochers et des plafonds est recouverte de toiles d'araignées.

Description : le hall des sépultures est une grande salle à colonnades et deux failles courent sur toute sa largeur, la coupant littéralement en trois. Au niveau de la première faille, la salle descend d'un mètre cinquante et la faille elle-même fait 40 centimètres de large sur une profondeur incroyable. Tout ce qui tombe dans cette faille est perdu pour de bon.

Ennemis : référez-vous à l'encadré *Les gardiennes et les araignées* pour les rencontres possibles.

Quand le groupe descend dans le hall des sépultures, lisez ceci :

Alors que vous descendez avec précaution dans le hall gigantesque, marchant parmi les gravats et éclairant autour de vous, vous remarquez que les murs de la salle sont couverts d'une fresque immense représentant la chute de la légion, la marche jusqu'au tombeau et l'enterrement.

Le sol recouvert de décombres penche vers le bas, et vous en comprenez la raison : des fissures zèbrent tout le hall. La première faille est encore de taille modeste, faisant descendre le sol d'environ un mètre cinquante, mais la seconde à vingt mètres de vous plonge tout l'arrière de la salle dans une profonde obscurité.

Description : la deuxième faille dans le hall des sépultures fait chuter le niveau du sol de plus de 6 mètres et la partie éloignée du hall est tellement en pente que les PJ qui s'y aventurent doivent faire des jets de Dextérité DD 20 pour ne pas glisser et rouler jusque dans le coin opposé, où ils risquent d'encaisser les dégâts de la chute et/ou les attaques surprises des araignées de cryptes du coin, au choix du MJ.

Ennemis : il y a 2d4+2 araignées de crypte dans le fond du hall des sépultures.

11 A, B & D. Cryptes I, II et IV

Lisez le texte suivant pour décrire les salles 11A, 11B ou 11D, en fonction de celle dans laquelle les PJ décident d'entrer en premier.

Un profond découragement vous saisit. Avec le sort de Corvis entre vos mains, vous ne vous attendiez certainement pas à trouver cela. Certes, le large caveau est rempli d'une centaine de cercueils en granit, mais les corps des soldats qui s'y trouvent sont complètement dévastés : desséchés, brisés, tombés de leurs catafalques, recouverts de toiles d'araignées... Il semblerait que la légion des âmes perdues ait connu la ruine avant la rédemption...

Description : à l'intérieur de chaque caveau dévasté se trouvent 1200 cadavres vautrés dans des positions informes sur le sol ou pendus aux catafalques retournés ou déplacés. L'équipement des soldats morts est peut-être récupérable, mais il ne contient rien de remarquable. Les soldats ne remarcheront jamais, et beaucoup sont en petits morceaux. Le MJ peut donner des bonus d'expérience aux prêtres de Morrow qui sont assez émus pour entreprendre un rituel pour bénir de nouveau les guerriers souillés.

Fait remarquable, une large plaque en pierre qui était fixée audessus de la porte de la crypte I (salle 11A) est tombée et repose dans la poussière sur le sol. Sur la plaque est écrit en caspien (jet de Décryptage DD 28) : compagnie du phénix, division IV. Au pied de chaque cercueil se trouve une plaque en pierre gravée (cf. salle 11C pour plus de détails).

Ennemis : les araignées de crypte sont nombreuses dans ces pièces. En fait, le plafond se perd dans les toiles et l'obscurité et cette pièce contient 2d8+2 araignées de crypte. Certaines sont cachées dans les cercueils et dans les toiles au-dessus, et quelques-unes sont au fond de la salle, occupées à sucer ce qui reste de moelle dans les os brisés des morts. Si les PJ avancent de plusieurs pas à l'intérieur des cryptes, ils peuvent même entendre les bruits du festin des araignées et des os brisés.

11C. Crypte III

Après avoir réussi à pousser la lourde porte de pierre, vous découvrez un spectacle plus heureux. Ce caveau n'a pas souffert des maudites araignées et il est indemne de leur fichues toiles. À l'intérieur du caveau, des rangées de catafalques décorés abritent pour la plupart le cadavre d'un soldat. Les dégâts causés à la tombe ont, sans cérémonie, fait tomber plus d'une centaine de cadavres sur le sol, mais le gros de la légion est intact.

Description : La porte de la salle reste en place, sur ses gonds. À l'intérieur, 1200 cadavres très anciens reposent dans leurs cercueils de pierre. Ils sont tous vêtus d'armures de qualité et tiennent leurs armes sur leur poitrine. La plaque au-dessus de la porte indique en caspien (jet de Décryptage DD 28) : compagnie du loup d'acier, division XIV, et chaque catafalque porte une petite plaque en pierre sur laquelle sont gravés le nom et le rang du soldat, ainsi que quelques commentaires additionnels : Tarl Gundek " Le meilleur des hommes ", sergent ; Magden Fellimir " L'éructeur de lames ", soldat ; Valice Sundrake, soldat ; Ganeth Vreeson " Un père pour nous tous ", capitaine ; Harridian Balincourt " Sans lui, nous reposerions tous ici ", médecin.

Réveiller les morts

Minutage : après que le groupe a atteint le hall des sépultures, Alexia Ciannor fera son apparition. Elle aura ou non l'épée

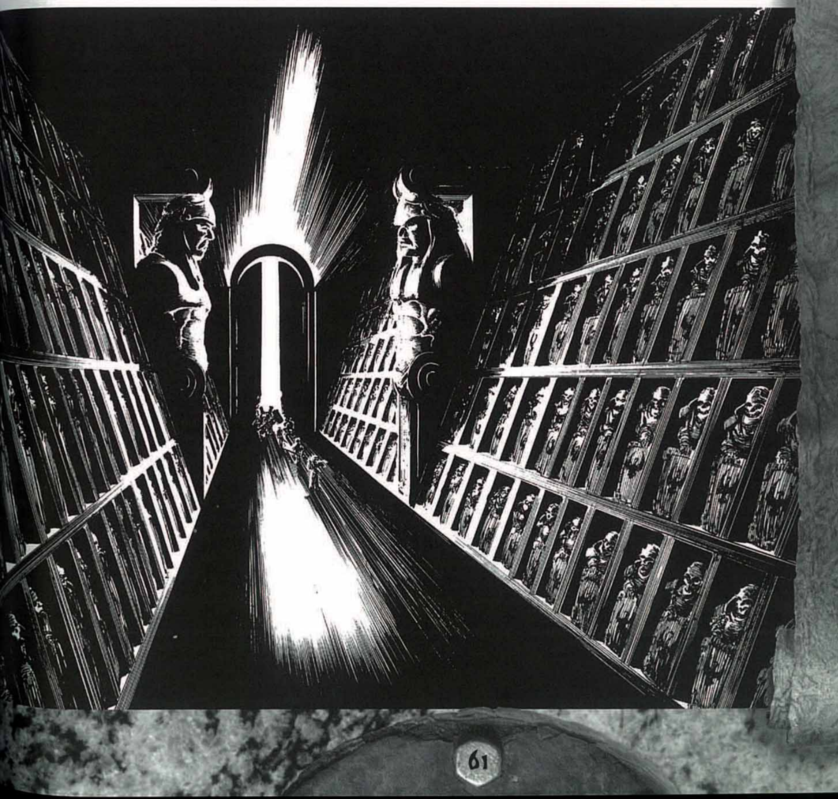
Witchfire à la main, en fonction de ce que les PJ auront choisi de faire avec la lame.

Objectif : Alexia vient au hall des sépultures pour utiliser Witchfire et réveiller la légion des âmes perdues.

Alors que vous vous tenez là, songeant à votre expédition, vous sentez une présence soudaine. Vous vous tournez pour voir Alexia Ciannor sortir de l'ombre et marcher vers vous. Elle esquisse un sourire affecté et vous dit : " Je n'arrive pas à croire que vous ayez réussi à arriver jusqu'ici ! Décidément, vous ne cesserez jamais de me surprendre… "

Description : comme promis, Alexia vient réaliser le plan conçu par ses soins et ceux de son oncle. Si elle n'a pas Witchfire et que celle-ci a été conservée par les PJ, elle expliquera une fois de plus qu'elle en a besoin pour relever les soldats morts au combat. Si les PJ acceptent et lui rendent l'épée, elle leur demandera de la conduire jusqu'au caveau intact où les soldats n'ont pas été souillés par les araignées. Elle sera déçue par les cadavres perdus, expliquant qu'elle ne peut plus rien faire pour eux. En temps voulu, lisez ce qui suit :

Saisissant la garde de l'épée, Alexia dégaine la lame noire et jette au sol le fourreau. Des deux mains, la jeune ensorceleuse élève Witchfire au-dessus de sa tête et ferme les yeux. Immédiatement, l'épée commence à siffler sous l'effet de la puissance nécromantique et de fins éclairs jaune pâle courent sur la lame. Les lèvres d'Alexia formulent son incantation silencieuse. Elle rejette soudain la tête en arrière et ses longs cheveux noirs se mettent à vibrer, hérissés d'énergie. En fait, vous sentez vos propres cheveux se dresser et en regardant vos bras ou les visages de vos compagnons vous voyez le même phénomène. L'air lui-même semble se tendre autour de vous. En un instant, l'éclair part… et… la légion commence à se mouvoir. D'abord une jambe se crispe… puis le bras d'un soldat se lève, sa main



squelettique agrippant l'air... et en quelques secondes certains sont assis, d'autres debout.

Alexia baisse enfin Witchfire et l'éclair qui dansait sur la lame se réduit à une petite étincelle.

Devant vous, les soldats de la légion des âmes perdues - leurs orbites rayonnant d'une étrange petite lueur verte - se tiennent prêt.

Description : après avoir été réveillés, les 1200 légionnaires morts-vivants (cf. appendice A) se tiennent prêts, attendant les ordres. Ils sont connectés à Witchfire et Alexia devra utiliser le pouvoir de la lame pour les diriger. La première chose qu'ils demandent c'est de recevoir leur salaire, à partir de leurs anciens trésors, avant de sortir de la tombe. Les PJ pourront les conduire au trésor et distribuer les paiements. Le MJ pourra faire en sorte qu'Alexia le leur suggère s'ils n'en ont pas conscience.



Après avoir collecté leur dû, les soldats en charge des automates à vapeur - on les appelle les commandants des automates - commencent à alimenter et à allumer les automates de guerre et ils parviennent à en mettre en route une douzaine. Les autres soldats ont fixé des chaînes aux automates de guerre pour leur faire passer la partie écroulée du hall de la vigilance (salle 7). Les officiers semblent donner des ordres silencieux et l'évacuation de la tombe, même si elle prend du temps (surtout pour hisser les automates et leurs fournitures), se déroule dans l'ordre et la précision. En effet, une fois qu'ils sont lancés, ils accomplissent leur devoir sans sourciller et sans économiser leur peine, en bons soldats. Peu de temps après, les PJ sortent du tombeau en compagnie de la légion des âmes perdues.

Conclusion : le retour vers Corvis

Minutage : une fois que la légion a été réveillée, elle suit les PJ à Corvis.

Objectif : sauver le royaume... comme d'habitude.

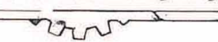
Après que l'armée est sortie du tombeau, elle se rassemble dans la gorge. Les commandants des automates recrutent un contingent pour tirer les chariots en acier contenant les automates : une douzaine de légionnaires infatigables par chariot, portant chacun deux automates et six tonneaux de combustible. Il y a six chariots avec des automates de guerre et une douzaine de chariots chargés de charbon. Le reste de la légion s'organise en divisions de cent soldats, chacune ayant un officier et un porte-bannière à sa tête. L'armée ainsi assemblée attend alors les ordres des PJ et d'Alexia, qu'ils considèrent comme leurs généraux.

En sortant de la Flétrissure et au travers du Col de la défense du sanglier, la tribu des porcins ne sera vue nulle part. Ils sont peut-être stupides, mais pas assez pour s'attaquer à une armée en marche. Si le MJ le souhaite, Seth peut aussi les rejoindre et les accompagner. C'est peut-être sa seule chance de sortir enfin de ces fichues montagnes ! Les soldats passeront par la vieille route en bas de la passe. Elle est couverte de végétation, mais les soldats utilisent leurs épées pour se frayer un chemin à travers les plantes. Il faudra quatre jours de marche pour atteindre Corvis.



" Nous avons tous fauté en ce monde,
mais sa miséricorde est sans limite.
Et il y a plus encore que ce que
tu pourrais connaître,
mais pour le Noble Jumeau
nul n'est au-delà de la rédemption. "

- Général Kentigern Bannock, chevalier royal de Cygnar.





Acte III

Où le destin d'un royaume se décide



À ce moment de l'aventure, les PJ devraient se sentir plutôt bien. Alexia semble être de leur côté et ils ont une grande armée avec laquelle contester le contrôle de Corvis par Raelthorne. Malgré tout il reste encore beaucoup de travail à accomplir !

Résumé de l'acte : durant cet acte le groupe devra rester vigilant. Les dix mille skornes s'apprêtent à entrer dans Corvis et à boucler la ville, en préparation de l'arrivée de la force d'invasion du Cygnar. Les mille deux cents soldats de la légion des âmes perdues arriveront à peu près en même temps, et les deux armées vont s'affronter, le groupe des PJ se trouvant piégé entre elles.

Avant que la légion n'entre dans Corvis, les PJ doivent sécuriser la porte nord, de manière à ce que les canons contrôlés par l'ennemi soient neutralisés. Puis ils devront sécuriser deux ou trois postes de garde dans la ville, pour mieux dissimuler les mouvements de la légion. Ensuite, les PJ devront rendre inutilisables les puissants canons de défense du fleuve que l'ennemi pourrait tourner contre la légion. À ce moment-là, les skornes engageront le combat avec la légion des âmes perdues, et le groupe sera alors entraîné dans la bataille – aux prises avec une gigantesque bête de guerre skorne et Vinter Raelthorne lui-même. Quand la bataille se calmera, Alexia et Vahn Oberen se retrouveront face à face, les PJ devront alors prendre des décisions délicates qui affecteront le sort de milliers de personnes. Et comme si cela n'était pas encore assez, les PJ vont aussi devoir négocier avec le magistrat Borloch...

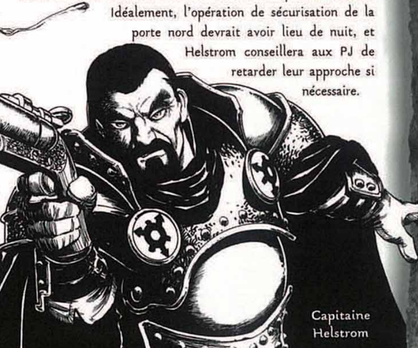
Il est important que les PJ accomplissent toutes ces tâches, mais selon la manière dont l'aventure se déroule, le MJ peut vouloir rendre certains épisodes plus mouvementés que d'autres, ou même modifier le lieu et le moment de certains événements. Les missions les plus difficiles consistent à faire pénétrer la légion dans Corvis avant que les skornes n'entrent et n'investissent la place, et ensuite à les affronter. Le reste de l'acte III peut être modifié pour s'adapter aux besoins du MJ.

Rencontre : capitaine Helstrom

Minutage : ce devrait être la première rencontre scénarisée de l'acte III, bien qu'un groupe malin puisse vouloir s'intéresser au problème de la défense de la cité avant de terminer l'acte II. Dans ce cas, le MJ devra omettre cette rencontre et mettre au point une conversation avec Helstrom plus tôt au cours de l'aventure.

Objectif : avant que les PJ puissent mener la légion dans la bataille, ils vont devoir la conduire sans incident dans la ville. Leur première tâche doit être de protéger la porte nord et de neutraliser ses défenses. Le capitaine Helstrom les en informera alors qu'il approche de Corvis.

Quelques heures avant que les PJ n'atteignent Corvis, le capitaine Helstrom les rencontrera et les informera de leur prochaine tâche. Idéalement, l'opération de sécurisation de la porte nord devrait avoir lieu de nuit, et Helstrom conseillera aux PJ de retarder leur approche si nécessaire.



Capitaine Helstrom

Les groupes d'éclaireurs

Le capitaine Helstrom a été jusqu'ici un excellent espion, mais il ne sait pas tout de ce que Raelthorne prépare. En réalité, une poignée d'éclaireurs parcourt les terres autour de Corvis, et il est possible que les PJ en rencontrent certains. À n'importe quel moment, durant leur retour vers Corvis, les PJ peuvent rencontrer un groupe d'humains ou de skornes, au choix du MJ. Ces rencontres devraient être tendues : les éclaireurs ne doivent pas réussir à s'enfuir et à rapporter la présence de la légion.
Il est même possible que des éclaireurs humains soient sous couverture, passant pour des paysans ou des voyageurs. Le MJ devrait donner aux joueurs la sensation qu'ils ne peuvent faire confiance à personne, en leur signalant que malgré les certitudes de Helstrom, n'importe qui peut être un espion. Les PJ auront alors à prendre de dures décisions sur la manière de se comporter avec ceux qu'ils rencontrent.
N'importe quel civil voyant l'armée est probablement déjà en train de fuir Corvis, et il est peu probable qu'il retourne dans la ville sur laquelle l'effrayante légion de morts-vivants est en train de marcher. Néanmoins, il reste au MJ de nombreuses possibilités de rendre les choses plus difficiles pour le groupe s'il le désire.

Si les PJ sont particulièrement éveillés, ils pourraient avoir déjà étudié les défenses de la ville et les moyens de les outrepasser. S'ils essaient d'en parler au capitaine Helstrom plus tôt dans la partie, il les conseillera et leur offrira toute l'aide qui est en son pouvoir. Les PJ peuvent même trouver un moyen sûr de franchir la porte avant de partir chercher la légion – peut-être s'arrangeront-ils avec les loyalistes de Helstrom pour monter une attaque à un moment prédéterminé. Ils pourraient même être capables d'ensorceler des personnes clefs chargées de la défense de la porte en prévision de leur approche. En fonction de ce que les PJ ont fait, la rencontre suivante nécessitera peut-être quelques modifications.

Alors que vous avancez, vous remarquez un petit nuage de poussière un peu plus en avant sur la route. Au bout d'un moment, vous parvenez à apercevoir un cavalier, seul, chevauchant dans votre direction à pleine vitesse.

En admettant que les PJ autorisent le cavalier à approcher, il sera bientôt visible qu'il s'agit du capitaine Helstrom. Si les PJ essaient de faire fuir le cavalier ou de l'attaquer, le capitaine tentera de se faire reconnaître du mieux qu'il peut. Une fois que le capitaine Helstrom a rejoint le groupe, il le mettra en garde contre le danger qui les attend à Corvis.

Le capitaine Helstrom regarde autour de lui, stupéfait à la vision de la légion. « Par tous les dieux, s'exclame-t-il, j'espère que nous avons fait le bon choix ». Il se retourne vers vous et continue. « Ces... troupes ne nous seront d'aucune utilité si elles se font abattre avant de pouvoir affronter les forces de Raelthorne. Les portes de la ville sont maintenant toutes gardées, et les canons sur les murailles détruiraient une armée avant qu'elle ne puisse entrer dans la ville. Nous allons devoir envoyer un groupe en avant pour sécuriser la porte nord ».

Voici une série de questions/réponses pour aider à gérer la conversation des PJ avec Helstrom. C'est un moment important, parce qu'il met en avant l'étendue des tâches qu'ils auront à accomplir durant l'acte III. Pendant cette scène, il serait utile d'avoir en main la carte de Corvis de NPL 9 (si vous n'avez pas NPL, vous pouvez télécharger cette carte sur le site www.privateerpress.com).

Q : Comment sont gardées les portes ?
R : Chaque porte possède au moins six armes lourdes braquées sur la route.
Q : Combien d'hommes pouvons-nous nous attendre à trouver à la porte nord ?
R : Je crois qu'une douzaine d'hommes seulement en assurent la défense en temps normal.
Q : Pourquoi si peu d'hommes ?
R : Raelthorne est très sûr de lui. Il sait qu'aucune force du Cygnar ne peut l'atteindre avant des semaines, et il a tissé tout un tissu de mensonges pour ralentir encore les défenseurs du Cygnar et les embrouiller. Ses hommes commencent à s'exercer aux canons, mais heureusement la ville n'est pas encore bien protégée.
Q : Comment pouvons-nous sécuriser la porte ?
R : Juste à l'intérieur des remparts de la porte nord, il y a un poste de garde. Si vous arrivez à entrer à l'intérieur, vous pouvez alors accéder par les trous dans le mur jusqu'au parapet.
Q : Quels genres de défenses les gardes possèdent-ils ?
R : Tous les hommes portent des armures, et sont bien armés, bien qu'ils ne fassent pas partie de l'élite. La plupart d'entre eux sont des canonniers, pas des troupes de première ligne. Ce dont il vous faudra le plus vous méfier, c'est de leur fusée de détresse. S'il y a des problèmes à la porte, les gardes ont pour ordre de se précipiter sur le toit et d'envoyer une fusée rouge. Ne les laissez envoyer de fusée en aucune circonstance ! S'ils y parviennent, les hommes de Raelthorne viendront immédiatement renforcer la porte et nous aurons de sérieux problèmes.
Q : Avez-vous des loyalistes à la porte nord ?
R : J'ai un homme à l'intérieur. C'est un lieutenant de la garde du nom de Mudd. Il sera dans un bar appelé le *Pourceau dansant* jusqu'à ce qu'il prenne son tour de garde à minuit (à ce moment, Helstrom donnera aux PJ une bague en argent). Je lui ai dit d'aider quiconque viendrait le voir avec ceci. Peut-être peut-il vous faire entrer dans le poste de garde.
Q : La porte nord sera-t-elle ouverte ?
R : Jusqu'ici les portes sont restées ouvertes en permanence. Raelthorne commencera probablement bientôt à les fermer un peu avant le coucher du soleil mais la ville grouille de monde et fermer les portes apportera certainement plus d'ennuis qu'autre chose... et il pense qu'il dispose de semaines avant que l'ennemi n'approche. Fort Falk est le poste du Cygnar le plus avancé, et ils ne se mettent en marche vers nous que maintenant.
Q : Combien de temps avons-nous ?
R : Quelques heures seulement. Je crois que les skornes marchent déjà sur Corvis. Il est impératif que votre légion entre dans la ville avant que les skornes ne la sécurisent.
Q : Une fois dans la ville, que faisons-nous ?
R : Dirigez-vous vers la porte est ; c'est par-là que les skornes entreront dans la ville. Ne prenez pas le chemin le plus direct à travers le bourg industriel – le pont nord est trop

étroit, vous ne pourriez avancer qu'à deux ou trois de front. Si des ennemis s'y trouvaient, ils pourraient facilement vous arrêter. Non, quand vous arrivez dans la ville, allez droit vers le sud, à travers le quartier des armuriers, et traversez le pont est, près du palais de justice... tournez alors vers l'est et traversez le pont sud. La porte est sera alors juste en face.

Q : Devrions-nous nous inquiéter du pont nord ? Pourrait-il être utilisé pour nous prendre à revers ?

R : Le pont nord est ancien et très étroit. L'ennemi ne peut, pas plus que vous, y amener efficacement son armée entière, mais s'il n'est pas gardé, quelques skornes le traverseront sans aucun doute et vous attaqueront.

Q : Cela ressemble à un " OUI ". Que pouvons-nous faire ?

R : Trouver un moyen de garder le pont... ou de le détruire. Si vous arrivez à forcer l'ennemi à utiliser le pont sud, il sera beaucoup plus facile à contenir.

Q : Et que ferez vous, capitaine ?

R : Je ferai de mon mieux pour faire croire à l'ennemi qu'il ne se passe rien, et je collecterai des informations grâce à la poignée d'hommes que j'ai laissée en position de force. J'ai entendu dire que Borloch est en train de préparer quelque chose, mais j'ai besoin d'en savoir plus.

Une fois les PJ prêts à agir rapidement, Helstrom s'en retournera sur sa monture avec une dernière recommandation.

" D'après les informations dont je dispose, Raelthorne l'Ancien n'a pas envoyé de groupes d'éclaireurs, mais soyez prudents. Si un seul de ses hommes repère votre légion avant qu'elle n'atteigne la ville, les choses deviendront alors très compliquées pour vous. " Sur ce, le capitaine repart au galop en direction de Corvis.

Quand Helstrom sera parti, les PJ vont avoir besoin de planifier leur assaut de la porte nord. Les PJ ayant travaillé comme guetteurs auront une idée approximative de sa disposition, mais le groupe fera mieux de localiser l'homme d'Helstrom, le lieutenant Mudd. Le groupe devra aussi coordonner l'arrivée de la légion avec Alexia. Si les PJ sont incapables de prendre une décision, elle leur suggérera simplement un départ deux heures plus tard. Rappelez-vous, Alexia ne peut aller avec les PJ. Elle doit rester avec l'épée Witchfire afin de garder la légion ranimée.

Scène : Boum !

Minutage : cette scène devrait avoir lieu alors que les PJ approchent des remparts de la ville.

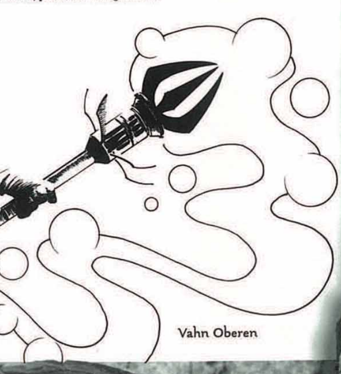
Objectif : seulement pour le " fun ", et pour laisser présager des tirs de canons que les joueurs auront à essuyer plus tard.

Alors que les PJ approchent de Corvis, ils verront les défenseurs de la porte nord s'entraîner aux canons. C'est seulement pour mettre en place l'atmosphère et annoncer les événements futurs – les PJ ne sont pas en danger à moins de prendre cela pour une attaque et d'engager une action peu raisonnable.

Avec les remparts de la ville de Corvis maintenant visibles, à moins de quatre cents mètres, vous êtes surpris par un bruit, semblable à celui du tonnerre roulant sur la lande. Un nuage de fumée s'élève du mur au-delà de la porte nord, et une explosion retentit à environ cent quatre-vingt mètres de votre position. Des éclats de feu illuminent les débris d'une ferme, volant maintenant en éclats sous la salve des canons.

Un instant après, on entend un autre canon. Invisible à vos yeux, un obus passe en sifflant et la structure disparaît dans un nuage de fumée et de débris encore plus impressionnant. Même si cet impact est loin, son écho est terrifiant, le son pénétrant jusqu'à vos os.

S'ensuivent quelques moments de silence, mais les canons de Corvis font feu à nouveau. Cette fois, les canonniers ont choisi un autre type de projectile. Un flash aveuglant, un crépitement, et soudainement les champs boueux de la ferme sont recouverts de flammes. Les artificiers rechargent vite et ajustent leur tir, et la détonation suivante se produit exactement au-dessus des fondations fumantes de la ferme. Une pluie de feu consume rapidement les ruines de la maison, puis s'éteint en grésillant.



Vahn Oberen

Le tir lointain, qui continue quelques minutes encore, pourrait effrayer les montures des PJ. Un jet de Dressage DD 12 sera nécessaire pour garder le contrôle d'un destrier qui n'est pas habitué au combat.

Les défenseurs de la porte sont en fait en train de montrer la manipulation des canons à quelques skornes entrés dans la ville pour préparer l'imminente occupation. Les skornes éprouvent de la curiosité pour la technologie humaine, bien qu'ils aient des armes équivalentes, fonctionnant avec leur sombre magie. Quand les PJ tenteront de s'emparer des défenses de la porte nord, ils rencontreront au combat certains des observateurs skornes.

Mission : sécuriser la porte nord

Minutage : les PJ doivent accomplir cette mission avant que la légion ne soit visible depuis les remparts de la ville.

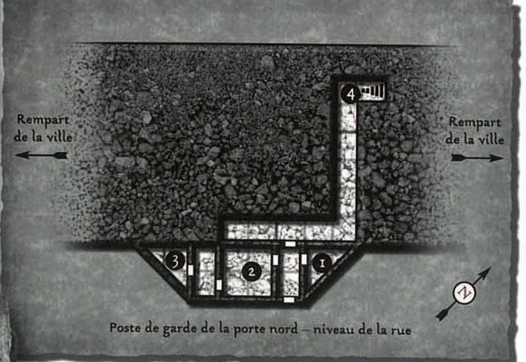
Objectif : si la porte nord n'est pas sécurisée, les canonniers déchaîneront l'enfer sur la légion quand elle approchera, et il n'y aura pas assez de légionnaires survivants pour mettre les skornes en échec.

Une fois que les PJ seront revenus à Corvis, ils devront passer à nouveau les gardes de la porte. Comme d'habitude, les gardes s'ennuient et ne sont pas très attentifs. Des joueurs malins devraient facilement arriver à faire rentrer leur équipement dans la ville. En fonction des événements passés il est possible que certains des PJ soient connus des autorités, de réputation ou par leur description. Cela rendra le passage des portes beaucoup plus difficile. Si les PJ sont soupçonnés, ils seront conduits dans un endroit isolé pour y être interrogés ; c'est l'occasion d'un bref combat pour recouvrer la liberté. Si un combat s'engage devant la porte même, les choses deviendront beaucoup plus sérieuses, et de nouveaux gardes et inquisiteurs arriveront en quelques minutes. Chaque porte de la ville est également gardée par un automate à vapeur basique (cf. appendice A), mis au service de la garde. Ces automates à vapeur ne sont allumés que 25% du temps – le charbon n'est pas gratuit, vous le savez.

Si les PJ veulent rencontrer Mudd, l'homme de Helstrom, le *Pourceau dansant* n'est qu'à quelques minutes de la porte nord. Les PJ devront peut-être demander à quelques locaux l'emplacement où le trouver ; cependant, quiconque fera un jet de Connaissances (folklore local) DD 14 sera capable de le trouver après cinq minutes de recherche. À l'intérieur de la taverne, le spectacle est typique, avec des clients de toutes sortes assis autour de tables rondes ou au comptoir, se racontant des histoires en sirotant de la bière. Mudd, l'homme d'Helstrom, est là, assis seul à une table, en uniforme. Helstrom avait fait à Mudd une description approximative des PJ, et celui-ci cherche des yeux un groupe qui corresponde à cette description. L'anneau d'argent de Helstrom lui donnera l'assurance que les PJ sont de confiance.

Les autres clients évitent Mudd comme la peste, les gardes étant de nos jours détestés et craints. Les PJ s'attireront leur antipathie, eux aussi, en parlant au garde.

Si les PJ et le lieutenant Mudd se retrouvent, ils peuvent planifier un assaut des défenseurs de la porte nord. Mudd sait tout de l'organisation et du personnel des environs, et il esquissera des plans pour les PJ s'ils le demandent. Il souhaite aussi les aider à entrer à l'intérieur, il peut les y amener en tant que " prisonniers " par exemple. Il pourrait aussi appeler les gardiens hors du poste de garde, permettant ainsi aux PJ d'entrer sans être ennuyés. Le lieutenant Mudd ne suggèrera ces choses qu'en dernier ressort, si les PJ ne savent pas quoi penser ou s'ils proposent des plans vraiment suicidaires.

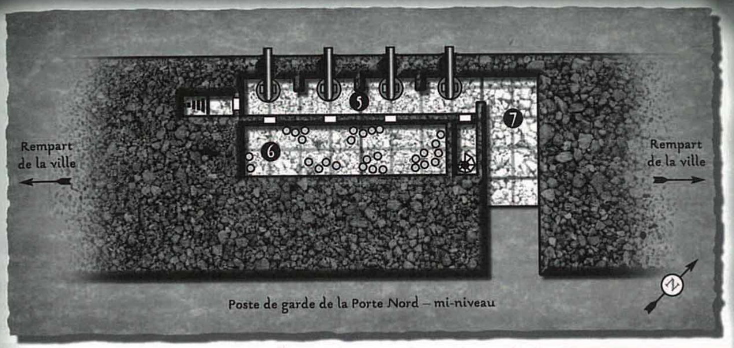


Poste de garde de la porte nord – niveau de la rue

Pendant que le lieutenant Mudd et les PJ élaborent un plan, le MJ peut animer un peu les choses en faisant entrer deux inquisiteurs. Ces deux hommes connaîtront Mudd de nom, puisqu'ils travaillent dans la même partie de la ville. Si les joueurs se sentaient trop à leur aise à Corvis, ce pourrait être un bon moyen de les remettre sur la brèche...

L'assaut de la porte nord

Le poste de garde de la porte nord fait partie du rempart intérieur de la ville, à peu près à quarante-cinq mètres de la porte nord. Il n'est constitué que de quelques pièces, mais est relié aux passages et chambres se trouvant à l'intérieur du rempart lui-même. C'est ici que la plupart des défenseurs peuvent être trouvés.



Poste de garde de la Porte Nord – mi-niveau

Une fois la porte sécurisée et la légion entrée dans la ville, Alexia la mènera jusqu'à la porte est, en direction de l'armée skorne. Elle prévoit d'envoyer la légion directement vers l'ennemi, et d'aller trouver Oberen. Ainsi, l'affrontement n'aura pas lieu à l'extérieur de la porte est, mais au cœur de la ville ; les skornes sont déjà en route, et les deux armées s'affronteront sur le gigantesque pont du fleuve Noir, au sud.

Le poste de garde

Deux gardes se tiennent en permanence à l'extérieur du poste de garde. Les contourner sans encombre sera la première mission des PJ. À cet endroit il y a habituellement entre une et quatre personnes dans les rues, mais après la tombée de la nuit, toutes les dix minutes la voie sera libre pendant une minute. Les PJ peuvent profiter de ce moment pour maîtriser les gardes, ou préparer un plan avec le lieutenant Mudd, s'ils ont choisi d'aller le trouver.

Ce poste est utilisé presque exclusivement pour la défense de la porte nord, et il est inhabituel que des prisonniers soient officiellement conduits ici. Cela arrive de temps en temps, quand un garde a besoin d'un endroit retiré pour interroger un suspect, mais les hommes ont pour consigne d'utiliser d'autres postes quand cela est possible. Considérez en moyenne qu'un garde par heure viendra ici pour des raisons variées (ce que saura le lieutenant Mudd). Si les PJ nettoient complètement la place, ils auront besoin de régler leur compte à ces visiteurs, qui s'alarmeront s'ils voient des traces de sang ou d'autres signes évidents de combat.

1. Bureau des inquisiteurs

Un bureau massif occupe le coin le plus éloigné de ce lieu mal aéré. Un homme imposant en armure lourde est assis à la table, la plume à la main, une pile de papiers devant lui. « Je vous ai dit que je ne voulais pas être… dérangé », dit-il en levant son regard sur vous.

Description : ce bureau d'angle est l'endroit où le commandant du poste rédige sa paperasserie. En ce moment, il est occupé par l'un des inquisiteurs de Raelthorne, qui est supposé superviser la sécurité de la porte nord. En fonction de la discrétion avec laquelle les PJ entrent dans le poste de garde, l'inquisiteur sera en train d'écrire quand les PJ entreront dans le bureau, ou bien il les aura entendus se battre avec les gardes et sera sorti voir ce qui se passe. Il peut même avoir été attiré à l'extérieur par le lieutenant Mudd. Les PJ pouvant faire un grand nombre de choses dans cette situation, le MJ peut avoir besoin de modifier les descriptions faites de cette partie de l'aventure.

Ennemis : le chef Hrothar, guerrier niveau 5, commande ce poste. Quand il réalise que les PJ sont ici pour faire des ennuis, il commencera par appeler plus de gardes à l'aide. Il hurlera aussi quelque chose à propos de « lancer la fusée ».

Conséquences : si les PJ n'arrivent pas à faire taire Hrothar, les gardes dans la salle de travail (salle 2) l'entendront et se précipiteront. L'un d'entre eux

Pour maintenir la pression

Une bonne partie de la trilogie Witchfire se déroule dans la cité de Corvis, et les PJ continuent à tomber sur des gardes malhonnêtes et des inquisiteurs de Raelthorne. Comme les PJ continuent à gagner de l'expérience (et de la puissance) au cours du jeu, le MJ doit se garder de la marge de manœuvre pour que les choses restent dangereuses et passionnantes dans la ville.
D'abord, le niveau moyen des opposants que les joueurs rencontrent pourrait augmenter. Cela a, en fait, vraiment du sens : ici, dans le dernier acte du dernier livre, les PJ recherchent des positions importantes et les prennent d'assaut ; il n'y a aucune raison pour que ces endroits ne soient pas remplis d'adversaires pugnaces.
Deuxièmement, le MJ peut augmenter le nombre de jeteurs de sorts de l'Inquisition que rencontrent les joueurs. Ces derniers seraient des magiciens, avec occasionnellement un prêtre de Thamar avec eux - pas d'ensorceleur, vous vous rappelez ? (Les prêtres de Thamar seront vaguement déguisés et essaieront d'attirer le moins possible l'attention sur eux). La justification pour rencontrer davantage de jeteurs de sorts est la même. Comme on se rapproche des moments cruciaux, les meilleurs hommes de l'ennemi sont placés aux postes les plus importants. Les « observateurs » skornes et leurs chiens de guerre peuvent aussi apparaître à n'importe quel moment.
Troisièmement, les gardiens et les inquisiteurs peuvent être plus appliqués à repérer des fauteurs de trouble à Corvis. Si les PJ sont connus de l'ennemi, il pourrait y avoir des gens pour les surveiller partout dans la ville. Passer les portes de la ville peut aussi être rendu plus difficile à mesure que les heures passent. Ne laissez-pas les PJ être trop contents d'eux-mêmes si les envahisseurs connaissent leurs visages ! Faites en sorte qu'ils restent vigilants.

foncera vers les escaliers. S'il parvient à atteindre le premier étage, il alertera les canonniers et continuera sa course jusqu'au lance-fusées au deuxième étage. S'il lance la fusée rouge, des douzaines d'individus patibulaires commenceront à arriver. Reportez-vous au lance-fusées de la salle 8 pour plus de détails.

Trésor : il y a deux choses utiles dans cette pièce. Dans les papiers, sur le bureau, se trouve un document recensant l'emplacement de deux postes de guet de l'Inquisition dans le nord de Corvis. Il porte une carte sommaire, et ces mots : " bibliothèque privée Pittman " et " Autorité portuaire, guet n°6 ". Pour un maximum de sécurité, les postes d'observation devraient probablement être tenus secrets. S'ils ne le sont pas, les conséquences sont incertaines.

Dans la poche du chef Hrothar se trouve un autre morceau de papier. Il y a quatre lignes cryptiques dessus ; « Alarme : 1 rouge. Attaque : 2 rouges. Tout va bien : 2 verts. Appeler le commandement : 2 jaunes. ». Ce sont les codes pour le lance-fusées sur le toit de la salle 8.

2. Salle de travail

Plusieurs hommes en uniforme de la garde sont assis dans cette pièce, jouant aux cartes et discutant à la lueur d'une lanterne.

Description : ces hommes tuent le temps comme le font tous les gardes dans le cosmos. Si la télévision avait été inventée, ils seraient en train de la regarder.

Ennemis : les quatre gardes présents sont des guerriers niveau 3. Deux d'entre eux sont extrêmement loyaux au nouveau régime, tandis que les deux autres ne le sont pas, mais ils le prétendent pour ne pas voir leurs familles, ou leur propre personne, exécutées. Comment les deux imposteurs se comporteront-ils exactement, cela dépend du bon vouloir du MJ : s'ils ont une chance de poignarder dans le dos les deux gardes traîtres, ils pourraient la saisir. D'un autre côté, ils attaqueront les PJ s'ils sentent que cela est nécessaire pour préserver leur couverture.

Conséquences : si un garde parvient à s'échapper, il se précipitera vers le toit, comme décrit dans la salle 1.

Trésor : chaque gardien a sur lui une clef qui ouvre la cellule (salle 3).

3. Cellule

Une porte faite de barres d'acier indique que cette pièce sans fenêtre doit être un cachot. À l'intérieur de la pièce, il n'y a rien d'autre qu'un tas de paille humide et un pot de chambre.

Description : la cellule est inoccupée. Il n'y a rien d'intéressant à l'intérieur.

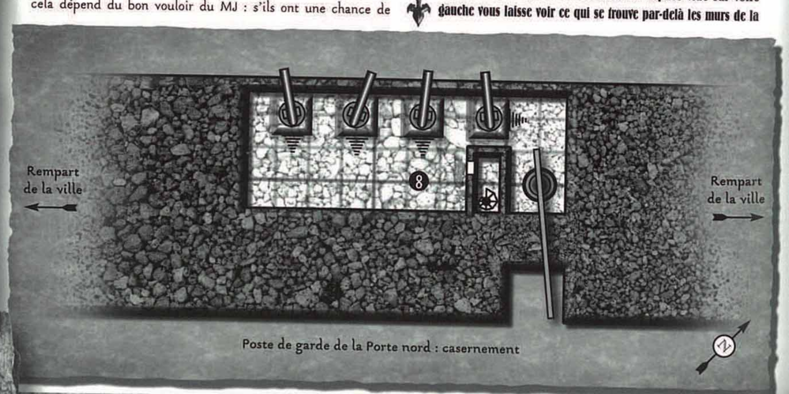
4. Escaliers

Une large cage d'escalier en pierre très en pente ouvre vers le haut. Les marches sont usées par des siècles d'utilisation.

Description : les canons de la porte sont à quinze mètres de hauteur, et il y a trois volées de marches à monter pour les atteindre.

5. La chambre de tir inférieure

Devant vous se trouve une large pièce au plafond haut, comme si vous étiez à l'intérieur d'une poche creusée dans l'épais rempart qui entoure Corvis. Un espace vide sur votre gauche vous laisse voir ce qui se trouve par-delà les murs de la



Poste de garde de la Porte nord : casernement

cité. Une route s'éloigne dans les champs et vous pouvez même contempler les restes de la ferme qui a été attaquée et brûlée sous vos yeux.

Trois murs bas, en face de vous, délimitent les quatre chambres de tir, et les canons géants semblent prêts à servir. Un groupe d'hommes se trouve près des canons centraux, ils discutent et crachent par-dessus le parapet. Il semble que vous soyez directement au-dessus de la porte nord, au milieu des canons que vous avez vus en action récemment.

Description : la chambre de tir inférieure est une large pièce. Les deux murs qui séparent les canons ne font qu'un mètre vingt de haut. Un petit parapet d'une trentaine de centimètres de large recouvre le rebord du mur extérieur (il est arrondi pour empêcher un grappin de s'y accrocher).

Le chemin qui mène à la porte nord se trouve quinze mètres en dessous de la chambre de tir inférieure. Petite remarque : il est impossible d'incliner les canons pour qu'ils puissent tirer directement en dessous de leur position. Ils peuvent être abaissés suffisamment pour tirer au plus court à quarante-cinq mètres du rempart.

Ennemis : il y a deux hommes de guet dans la pièce et deux guerriers skornes (humains, hommes d'armes niveau 2, pv 9, 11 ; cf. GM39. Guerriers skornes, pv 22, 23 ; cf. appendice A). (Cette chambre de tir est en sous-effectif, il faut quatre hommes pour manœuvrer un seul canon.) Ces hommes sont de jeunes recrues loyales au nouveau régime, ils viennent tout juste d'être formés au métier de canonnier. Chaque humain porte sur lui un pistolet militaire chargé (pistolet militaire : 2d6 perforant, rechargement 1 action simple/DD 8, critique 19-20/x3, portée 24 m, 2 kg ; règles sur les armes à feu disponibles gratuitement sur le site www.privateer-press.com). Comme précédemment un humain essayera de s'échapper en cas de problème pour aller actionner le lance-fusées sur le toit. Un des skornes possède un chien de guerre skorne (30 pv, cf. appendice A) qu'il lâchera sur le groupe.

Conséquences : si le lance-fusées est déclenché, des renforts arriveront en quelques minutes (cf. salle 8).

Trésor : les pistolets militaires ont une valeur marchande de 600 po pièce. Chaque homme équipé d'un pistolet porte aussi quatre recharges pour son arme (valeur : 10 po pièce). Les canonniers ont aussi la clef qui ouvre les portes de la poudrière (salle 6) et des réserves de munitions (salle 8).

6. La poudrière

Alors que vous ouvrez la lourde porte d'acier, une forte odeur poivrée vous agresse les narines. Cela ne peut vouloir dire qu'une seule chose pour des vétérans comme vous : de la poudre à canon, et en grande quantité ! Les ténèbres qui emplissent la pièce se dissipent quelque peu avec l'apparition d'une vive lueur, comme si quelqu'un venait d'allumer une torche.

Dans la lumière tremblotante vous distinguez un vieil homme, vêtu d'un uniforme du guet. À ses pieds s'entassent des sacs de poudre noire. " N'avancez plus, déclare-t-il, ou bien je nous envoie tous rejoindre Morrow d'une manière explosive. "

Description : la poudrière possède trois portes. Elles sont normalement fermées (jet de Crochetage DD 24 pour l'ouvrir, ou bien utiliser la clef des canonniers). La pièce est remplie de munitions : la poudre est stockée dans des sacs en tissu tandis que des boulets de toutes tailles et de tous types forment des pyramides empilées sur des plateaux d'airain.

Ennemis : l'homme est le sergent Hlar, le maître artilleur (cf. appendice B). Il n'apprécie pas le nouveau régime et se réjouit



donc plutôt que les PJ aient tué les hommes de la chambre de tir. Hlar n'est pas un mauvais bougre mais il a été obligé de former ses ennemis à sa technique de canonnier, ce qu'il a fait avec un mauvais esprit manifeste. Sa vie n'a été épargnée que grâce à son immense talent dans l'art d'utiliser les canons.

Hlar n'est pas mécontent de voir des gens s'opposer aux hommes de Raelthorne l'Ancien, mais il ne connaît pas les motivations des PJ. C'est pourquoi il joue ce si dangereux gambit : allumer une torche dans une poudrière et menacer de tout faire sauter. Si les joueurs arrivent à le convaincre de leurs bonnes intentions il se ralliera volontiers à eux (si le lieutenant Mudd est avec les PJ, Hlar l'écoutera bien volontiers ; les deux hommes se connaissent de longue date et savent pouvoir se faire confiance).

Conséquences : si la poudrière est livrée aux flammes, l'explosion se fera entendre dans toute la ville. La chambre de tir sera complètement détruite et des débris tomberont sur la porte nord, conséquence de l'écroulement du plancher (8d6, jet de Réflexes DD 16 pour réduire de moitié les dégâts. Les débris ralentiront de 50% les mouvements par la porte nord mais le passage sera toujours praticable ; en revanche, la porte ne pourra plus être fermée). Quiconque se trouvant dans la salle 6 sera tué instantanément sans aucun jet de sauvegarde possible ; les malheureux se trouvant dans la salle 5 subiront quant à eux... la mort également sans échappatoire !

L'explosion détruira aussi l'escalier en colimaçon qui conduit sur le toit (salle 6). Les hommes de garde en haut enverront immédiatement deux fusées de détresse rouges et resteront sur le qui-vive. Ils sont totalement isolés et ne peuvent donc pas faire grand-chose (ils peuvent par contre utiliser les palans pour s'échapper ou récupérer du matériel).

Trésor : le stock de munitions vaut plusieurs milliers de pièces d'or mais il est très encombrant. Les boulets de canon (il y en a 250) pèsent à peu près six kilos chacun. Un sac de poudre fait 25 centimètres de diamètre pour 20 centimètres de haut et pèse bien deux kilos (il y a 300 de ces sacs dans la poudrière). Si une flamme touche accidentellement (ou non) l'un de ces sacs, il explose au bout de 1d10+5 secondes, causant 8d6 points de dégâts de feu à quiconque se trouve à moins d'un mètre, les dégâts sont réduits de 2d6 tous les 1,5 mètres d'éloignement (jet de Réflexes DD 16 pour réduire les dégâts de moitié). Un sac de poudre a aussi 5% de chance d'exploser par point de dégâts qui lui est infligé (rappelez-vous que la poudre à canon des Royaumes d'Acier est un mélange de deux poudres alchimiques qui explosent en se mélangeant : chaque poudre est inflammable mais c'est la combinaison des deux qui produit le gros *boom*).

Il y a plusieurs types de boulets de canon : 70 d'entre eux ne sont que de simples boulets de métal ; 150 sont des " mâchefers ", des boulets creux contenant des dizaines de billes d'acier (le boulet explose lors du tir, projetant violemment une nuée de projectiles meurtriers, à la manière d'une cartouche de fusil à pompe). Ce qui risque le plus d'intéresser les PJ sont les 25 " boulets-bombes ". Ces derniers sont munis d'un mécanisme à retardement et peuvent être réglés pour exploser au bout de 5 à 15 secondes (3d10 points de dégâts pour toute personne située à moins de 6 mètres, jet de Réflexes DD 16 pour réduire les dégâts de moitié). En revanche, ces boulets ne sont pas encore remplis de poudre ; pour en préparer un il faut compter deux minutes et la réussite d'un jet d'Artisanat (canonnier) DD 12. Pour finir, il y cinq boulets " feu d'enfer ". Ces boulets incendiaires sont prêts à l'emploi et disposent également d'une minuterie (comme les boulets-bombes). En explosant, ils recouvrent une zone de 6 mètres de diamètre d'une substance enflammée semblable à un feu grégeois (MJ114).

Les canons

Il n'y a pas assez de place ici pour décrire complètement les règles de gestion des canons mais en voilà l'essentiel :

- **Canon de douze livres** (à cause du poids de ses boulets : 12 livres, à peu près 6 kilos) : canon de taille M à chargement arrière, utile dans de nombreux types de combats. Trois mètres de long, un poids d'une tonne (1,4 tonne avec le support du canon). Une valeur de 15 000 po, rechargement 10 actions complexes/DD 12 (nécessite une équipe de quatre personnes), 19-20/x3. Les autres caractéristiques dépendent du type de munition utilisée (oui, oui, il faut bien une minute complète pour recharger le canon après chaque tir).
- **Boulet solide :** utilisé pour abattre des remparts et faire des brèches à travers les rangs ennemis. Facteur de portée : 135 mètres, 4d12 de dégâts perforants. Un seul boulet peut traverser jusqu'à quatre rangées d'hommes, causant 1d12 de dégâts en moins pour chaque homme touché.
- **Boulet-bombe :** le minuteur détermine le moment de l'explosion. Facteur de portée : 90 mètres, 3d10 de dégâts perforants (avec projection d'éclats sur 6 mètres, 20/x2), jet de Réflexes DD 16 pour réduire les dégâts de moitié.
- **Boulet feu d'enfer :** utilise également un minuteur. Facteur de portée : 90 mètres, dégâts équivalents à un feu grégeois (cf. MJ114) sur une zone de 6 mètres de diamètre.
- **Boulet mâchefer :** munition anti-personnel de proximité (inoffensive au-delà de 500 mètres, mortelle à courte portée). Facteur de portée : 50 mètres, 4d12 de dégâts, le cône de tir commence à un mètre de la gueule du canon et s'étend d'un mètre à chaque accroissement du facteur de portée. Les dégâts quant à eux diminuent à chaque accroissement du facteur de portée : 4d12, 3d12, 2d12, 1d12, puis 1d8 pour les facteurs de portée restants.

Au cas où ces chiffres ne le montreraient pas assez, ces canons sont meurtriers. Ils sont conçus pour anéantir des armées et détruire des fortifications. Ce ne sont pas des jouets que les PJ peuvent sortir de leur poche en cas de problème ou bien trimbaler derrière eux, tirés par une mule. Ce sont des armes de guerre, et quiconque les utilisera sera donc traité en conséquence (les historiens auront remarqué que ces canons sont plus gros que leurs équivalents historiques, c'est comme au Texas, tout est plus grand dans les Royaumes d'Acier !).



Sergent Hlar, maître artilleur

Il est probable que les PJ vont quitter cette pièce avec un important chargement d'instruments de destruction massive. Ce n'est pas grave, il faut bien qu'ils s'amusent un peu, c'est quand même le bouquet final. Assurez-vous juste qu'ils soient rendus responsables de toute bêtise ou bévue commise avec ces engins de mort. Ce genre d'armes ne fait pas de détails et il est très facile de blesser ou de tuer des civils innocents quand on joue avec de la poudre à canon.

7. La plate-forme de chargement

La double porte battante est grande ouverte, révélant une grande pièce dont un des côtés donne sur l'extérieur. À vos pieds les toits de la cité forment une mosaïque chamarrée et certaines tours ne s'élèvent même pas aussi haut que vous. Au-dessus de vos têtes un imposant palan s'avance dans le vide tandis qu'un promontoire de pierre s'avance devant vous, au-dessus des rues de la ville.

Description : Le palan sert à acheminer les canons depuis le sol jusqu'à la chambre de tir inférieure, il dépose son chargement sur la plate-forme de pierre avant que les canons ne soient tractés à la main jusqu'à leur position finale (un processus laborieux qu'aucun homme du Guet n'aime accomplir). Il n'y a rien d'intéressant dans cette pièce.

8. La chambre de tir supérieure

L'escalier en spirale vous emmène sur la partie supérieure des remparts de la cité. Vous débouchez à l'air libre et la première chose qui vous frappe, ce sont les trois énormes canons qui trônent, répliques exactes de ceux que vous avez aperçus peu de temps auparavant. Ils veillent, menaçants, sur les environs immédiats. Vous remarquez également un imposant palan qui avance son bras au-dessus de la cité. Assez loin de vous se trouve un étrange tube de métal qui pointe vers le ciel. Quelques hommes se trouvent à côté de l'un des canons, discutant gaiement.

Description : cette chambre de tir est construite directement au sommet du rempart de la ville. Il y a ici en tout quatre canons, chacun d'eux étant monté sur une plate-forme pierreuse d'un mètre cinquante de haut. Un pan incliné se trouve à la base de chaque plate-forme. Sur le côté droit de toutes les plates-formes se trouve une porte de fer (jet de Crochetage DD 24, s'ouvre avec la clef des canonniers).

Sur le toit se trouve également le palan qui est utilisé pour faire monter les canons ou les munitions (elles ne sont pas amenées par les escaliers). Le palan est un enchevêtrement de chaînes, cordes et autres poulies, et c'est à l'huile de coude qu'il fonctionne (personne n'aime travailler le jour où le palan doit être utilisé). À l'heure actuelle, le palan n'est pas utilisable, il a besoin d'une maintenance (il faut réussir un jet de Désamorçage/sabotage ou de Maîtrise des cordes DD 16 pour s'en rendre compte).

Dix hommes et une bonne heure sont nécessaires pour hisser un canon jusqu'à la salle 7 et deux fois plus de temps pour le monter sur le toit. L'exploit est faisable avec seulement cinq personnes mais le temps nécessaire augmente, bien évidemment. Redescendre un canon ne prend qu'un quart du temps nécessaire pour le monter.

L'étrange tube de métal sera reconnaissable par toute personne ayant travaillé pour le guet ou ayant déjà utilisé un canon : c'est un lance-fusées de détresse. À côté de l'engin se trouve une caisse de bois remplie de paille. Au milieu de la paille on peut trouver une douzaine de canettes d'argile de la taille d'un poing humain, chacune étant marqué de peinture rouge, verte ou jaune selon les cylindres. De plus chaque canette est marquée à l'une de ses extrémités d'un gros X noir. Ce sont des fusées de détresse ; leur fonctionnement est simple : il suffit d'en laisser tomber une dans le tube, le côté marqué d'un X vers le bas. Quand elle atteint le fond du tube une pointe métallique en perce la base et mélange les deux sacs de poudre qui s'y trouvaient. Comme pour toutes les armes à feu des Royaumes d'Acier les deux poudres explosent au contact l'une de l'autre et la force de la réaction propulse à soixante mètres dans les airs la fusée qui explose alors dans une gerbe de flammes colorées (de la couleur marquée sur la canette). Si une canette est introduite dans le mauvais sens elle n'explosera pas mais

Petite histoire de boulets de canon et de singes

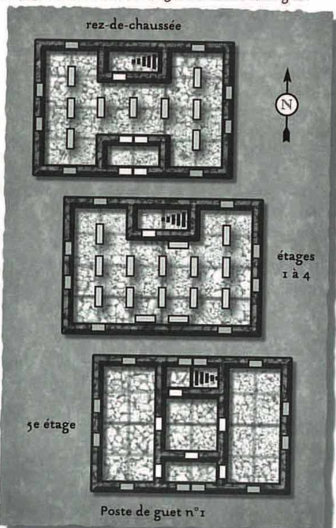
Les plateaux d'airain sur lesquels sont empilés les boulets sont curieusement appelés par les canonniers des " singes ". Quand il fait vraiment froid, l'airain se contracte, juste assez pour empêcher les boulets de s'empiler correctement et faire trembler toute la pile. C'est de là que vient l'expression " un froid à geler les boules d'un singe d'airain ". Dans les Royaumes d'Acier, cette expression est d'origine naine, et tout le monde sait qu'il peut faire frisquet à Rhul (par contre personne ne sait où les nains ont bien pu trouver des singes !).

l'argile éclatera. Il faudra alors démonter le tube pour le nettoyer (cela prend deux minutes et demande la réussite d'un jet de Désamorçage/sabotage DD 18 ou bien d'Artisanat (canonnier) DD 10). De toutes les façons, le tube doit être démonté et nettoyé tous les quatre tirs, afin d'éliminer les résidus de suie et d'argile.

Si quelqu'un fait tomber deux canettes en même temps dans le tube ce dernier explose, infligeant 1d6 points de dégâts à toute personne se trouvant à moins d'un mètre cinquante de l'engin (jet de Réflexes DD 16 pour réduire les dégâts de moitié). Si l'une des fusées est jetée sur le sol il y a 50% de chance pour qu'elle explose, infligeant les mêmes dégâts que précédemment dans une jolie explosion colorée.

Ennemis : il n'y a que trois hommes sur le toit (2 hommes d'armes niveau 1, 1 homme d'armes niveau 2, pv 5, 6, 10 ; cf. GM39). Il y a également un guerrier skorne (pv 22, cf. appendice A).

Conséquences : si quelqu'un envoie une fusée rouge, dix inquisiteurs et hommes du guet arriveront du quartier nord de Corvis en 2d6 minutes. Si deux fusées rouges sont envoyées deux fois plus d'hommes seront envoyés. Dans les deux cas tous les " officiels " de la cité seront en alerte pour le restant de la nuit, et la garde à la porte nord sera renforcée de manière significative. Les fusées vertes signifient " tout va bien " et permettent d'annuler une alerte ou un signal d'attaque. Les fusées jaunes quant à elles sont utilisées pour appeler un officier. Si quelqu'un en lance une, un inquisiteur (guerrier niveau 5) appelé Garwood arrivera en 10 minutes, accompagné de deux sous-fifres (guerrier niveau 1) du guet.



Trésor : derrière les portes en fer de chaque plate-forme se trouvent 10 sacs de poudre et un assortiment de 10 boulets de canon (cf. salle 6 pour les détails).

Conclusion

Si les PJ sont capables de sécuriser la porte et de laisser l'ennemi dans l'ignorance de leurs agissements, la légion va pouvoir pénétrer en force dans la ville. Si l'alerte a été donnée mais que tous les canons ont été neutralisés, la légion entrera quand même mais devra combattre le guet et les inquisiteurs, ce qui la ralentira certainement.

Il est aussi possible que les joueurs se débarrassent juste des défenseurs mais doivent se battre continuellement pour empêcher les renforts de reprendre les canons. Une situation dangereuse qui devrait les conduire rapidement à essayer de détruire ces mêmes canons pour qu'ils ne soient pas utilisés, si la situation tourne mal. Si les PJ n'arrivent pas à neutraliser les canons et que l'ennemi tient toujours les portes de la ville alors la légion sera réduite en miettes par les puissantes armes à feu. Les joueurs devront alors fuir pour préparer de nouveaux plans... mais s'ils attendent trop longtemps, les skornes se rendront maîtres de la cité.

Mission : neutraliser les postes de guet

Minutage : si les joueurs sont conscients de cette tâche ils devraient essayer de la mener à bien avant même que la légion ne fasse son entrée dans Corvis.

Objectif : neutraliser les guetteurs de l'Inquisition va empêcher les défenseurs d'être immédiatement mis au courant de la présence de la légion. Cela rendra la bataille sur le pont du fleuve Noir plus aisée pour les attaquants car les canons n'auront pas pu être orientés dans la bonne direction.

Si les joueurs ont trouvé la carte de l'inquisiteur dans le poste de garde de la Porte nord, ils verront bien vite que la légion risque de passer par deux postes de surveillance de l'Inquisition. Si des inquisiteurs y sont présents, ils risquent de donner l'alerte en voyant la légion envahir les rues de la cité. Ce serait évidemment très risqué, les PJ voudront donc sûrement anticiper ce genre de problème en sécurisant les points de guets situés en hauteur (les inquisiteurs dans les rues verront forcément la légion mais ne pourront pas lancer de fusées d'alarme par exemple).

Si le groupe n'a pas trouvé la carte, ou bien s'il décide de ne pas s'occuper de ces points d'observation les choses se compliqueront quand la légion atteindra le pont du fleuve Noir. Les inquisiteurs qui s'y trouvent seront sur le pied de guerre, et les canons anti-navires auront été tournés vers la ville pour affronter la légion (voir *Les canons du fleuve Noir* plus bas).

Poste de guet n°1

La carte de l'inquisiteur conduit les PJ près d'un haut bâtiment situé juste à côté de l'arène de Corvis ; le poste de guet doit sûrement se trouver dans les étages supérieurs du lieu.

Vous arrivez devant un élégant bâtiment construit en marbre noir et en granit rose. Une plaque située au-dessus de sa double porte indique " bibliothèque privée Pittman ". D'autres panneaux plus petits annoncent que l'endroit abrite aussi les bureaux de " Bursh & Bursh, hommes de loi " et de " Cygnar grand import export ".

Un œil a été tracé à la peinture noire sur la porte, signe que le nouveau régime a annexé cet édifice. Cela fait sûrement plusieurs jours que les propriétaires de l'endroit n'ont pas dû pouvoir y mettre les pieds.

Ce bâtiment fait approximativement 20 mètres sur 12, pour six niveaux de haut (cinq étages plus le rez-de-chaussée). Les cinq premiers niveaux sont remplis de livres, appartenant tous à la bibliothèque privée Pittman (qui offre ses services aux amateurs fortunés de bouquins). La plupart des étagères ont été renversées et certains livres ont même été brûlés sur le sol comme en témoignent ça et là des tas de cendre. Le dernier étage est occupé conjointement par le cabinet de Bursh & Bursh et une entreprise d'import-export (tout a déjà été pillé). On y trouve également deux inquisiteurs (une ensorceleuse niveau 3 et un roublard niveau 3) qui surveillent la cité à l'aide de petits télescopes (grossissement x3, 3 kg, 600 po). Ils ont également des fusils militaires (1200 po, 2d8 de dégâts perforants, rechargement 2 actions simples/DD 12, critiques 19-20/x3, portée 60 mètres, 7 kg, voir le site www.privateerpress.com pour plus de détails) et un lance-fusées portable (un court tube de métal monté sur un trépied). À côté du lance-fusées se trouvent six munitions (deux de chaque couleur : rouge, jaune et vert). Il n'y a plus rien de valeur dans ce bâtiment, l'Inquisition a fait main basse sur tout ce qui s'y trouvait.

Poste de guet n°2

L'endroit suivant à visiter se trouve à l'extrémité sud du pont ouest (près du chiffre 8 de la carte de Corvis, cf. NPL9 ou le site www.privateerpress.com). Il s'agit d'une petite plate-forme de métal perchée au sommet de la maison-pont. Elle est normalement utilisée par les autorités de la ville pour surveiller le trafic fluvial ; mais maintenant ce sont les hommes de Raelthorne l'Ancien qui s'en servent pour garder un œil sur la ville.

Ici du côté sud du pont un escalier en spirale s'élève le long du mur. Au-dessus de vos têtes vous pouvez apercevoir une sorte de promontoire qui a l'air posé sur le toit de la maison-pont. Une chaine a été placée devant l'escalier, comme pour en interdire l'accès. Au pied de l'escalier, une dalle de pierre indique " Autorité portuaire de Corvis, guet n°6 ".

Au sommet de l'escalier de fer, 25 mètres plus haut, se trouve la plate-forme (elle fait 3 mètres sur 6, pas vraiment besoin de faire un plan). Elle abrite deux inquisiteurs (un guerrier niveau 2 et un roublard niveau 2). Ils ont tous deux un télescope et un fusil militaire en plus de leur équipement habituel. Il y a également un lance-fusées et six munitions (comme dans le premier poste de guet).

Conclusion

Si les PJ neutralisent sans faire de vague ces deux points de surveillance aucune fusée de détresse ne sera envoyée quand la légion traversera le quartier ouest de Corvis. Cela veut donc dire que les canons du pont sud (celui du Fleuve Noir) ne seront que légèrement défendus.

Et si j'étais un sniper...

Les joueurs peuvent avoir l'idée brillante de trouver leur propre point d'embuscade et de neutraliser les guetteurs avec des tirs ciblés d'armes à feu. Ce n'est pas une mauvaise idée, donc laissez-les faire un peu. Des jets de Connaissances (folklore local) et d'Escalade seront nécessaires pour trouver un bon poste de tir et s'y installer (un sort de *silence* ferait un parfait amortisseur de sons pour le sniper !). Si quelqu'un essaye de détruire le lance-fusées, il a une CA de 12 et un seul tir au but suffit à le mettre hors service. Par contre il faut disposer d'un point de vue suffisamment haut pour le voir ; sinon ne sera visible que la partie supérieure du corps des inquisiteurs (cf. MJ133 pour les règles concernant les abris et le camouflage).

Par contre si les PJ ratent cette partie du plan (ou s'ils n'y prêtent même pas attention), les canons du fleuve Noir seront tournés à temps pour affronter la légion. Les joueurs vont alors avoir énormément de mal à vaincre ces défenseurs et empêcher la légion de se faire anéantir sous les tirs nourris des pièces d'artillerie.

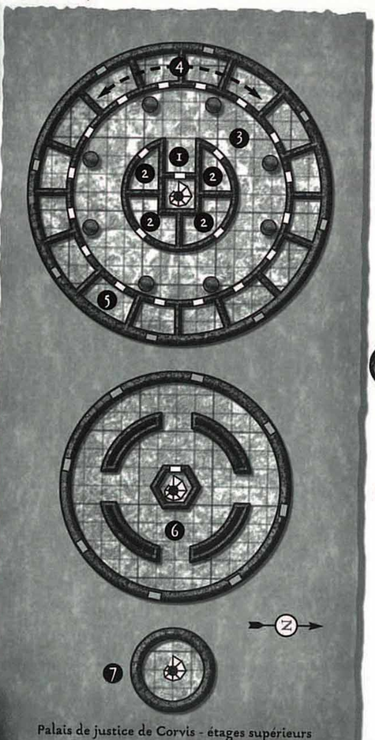
Mission : les otages de Borloch

Minutage : en fonction des événements précédents celui-ci peut se dérouler à trois moments bien précis.

- Si les PJ sont en avance sur le planning et qu'il leur reste du temps à tuer avant l'arrivée de la légion dans Corvis ils peuvent être mis au courant de cette mission avant que les postes de guet ne soient neutralisés.
- Si la légion arrive dans Corvis juste après que la porte nord a été neutralisée, les PJ devront immédiatement s'occuper des postes de guet des canons du fleuve Noir. À ce moment-là, ils pourront apprendre l'histoire des otages et décider de quitter la bataille pour régler cette histoire. Le MJ peut aisément faire en sorte que le groupe arrive à temps pour la confrontation finale entre Alexia et Oberen (il est facile de faire traîner un affrontement).
- S'il n'est pas pratique pour les PJ de quitter la bataille du pont, ils pourront avoir écho de l'histoire de Borloch juste après la confrontation entre Alexia et Oberen. Libérer les otages deviendra donc la toute dernière tâche qu'il leur restera à accomplir.

Objectif : cette mission met en scène la confrontation finale des PJ avec Borloch, le maire pleutre et traître.

Depuis la semaine dernière, Oberen et Raelthorne retiennent prisonniers un certain nombre de nobles de la région. Ces captifs savent des choses qui intéressent Raelthorne et ce dernier compte bien les obtenir, par la force si nécessaire. Il y a tout d'abord Dame Eleanor Hattentop (noble niveau 8), c'est la confidente du roi Léto. Il y a également l'amiral Fhreel (homme d'armes/expert niveau 6/9), un officier de la marine cygnarienne qui connaît particulièrement bien les forces et faiblesses des défenses maritimes de Caspia. Pour finir, un civil, mais d'importance : Tarl Schenk (expert niveau 9), c'est lui qui a conçu les codes secrets utilisés par l'armée. Ils se trouvent tous trois dans des cachots séparés sous le palais de justice de Corvis, pas très loin de l'endroit où le Père Dumas était lui-même retenu prisonnier.



Palais de justice de Corvis - étages supérieurs

Dès qu'Oberen et Raelthorne se rendirent compte de l'invasion de la légion, ils chargèrent Borloch d'emmener les prisonniers jusqu'à la porte est, afin qu'ils soient protégés par l'armée skorne. Borloch prit quelques hommes avec lui et partit pour le palais de justice, mais il était déjà trop tard. Au moment où il arriva, la légion des âmes perdues était presque au pont est. Ne voulant affronter les ennemis innombrables qui occupaient maintenant tout le quartier sud de Corvis, il décida de se barricader dans le palais de justice et d'attendre la suite des événements. Il se trouve donc à l'heure actuelle près des baies du palais de justice, regardant la bataille tout en gardant les prisonniers.

Quand les hommes loyaux de Helstrom eurent vent du plan du maire, ils envoyèrent un message à leur capitaine et aux PJ pour faire le point sur la situation. Les joueurs comprendront sans problème que les prisonniers doivent être secourus et le cas de Borloch réglé une fois pour toute (rien ne les y oblige, mais ils seraient sans cœur de ne pas agir). Si les PJ ont besoin de temps les hommes d'Helstrom peuvent retenir Borloch dans le bâtiment en attendant leur arrivée (le MJ dispose donc d'une certaine liberté dans la gestion de cet événement).

Cette mission est assez linéaire et plutôt axée combat, à travers quelques pièces et la salle du palais de justice lui-même. Si cela vous arrange, cela peut même avoir lieu dans un autre endroit de la ville ! Cela peut devenir une poursuite en wagonnet ou toute autre chose. L'important est que cela aboutisse à une confrontation dramatique et finale entre les PJ et le maire corrompu.

Le palais de justice

Quand les PJ arrivent au palais de justice ils tombent sur quelques hommes du guet devant les marches de marbre qui mènent au bâtiment. L'officier en charge du groupe s'approchera et entamera la discussion.

Cinq hommes du guet sont en faction sur les marches de marbre qui montent vers le dôme du palais de justice. Ils sont armés de façon éclectique (épées, hallebardes, armes à feu), leurs vêtements sont déchirés et sales, certains pansent même des blessures. Visiblement ils ont participé à plus d'une bataille. Lorsque vous approchez, un homme se dirige vers vous, il a un pistolet à la ceinture et se met au garde à vous. « Messires, nous sommes heureux de vous voir. Nous avons encerclé le maire mais il retient des otages et menace de les tuer si on ne cède pas à ses exigences. »

L'officier est le lieutenant Jonas (guerrier niveau 3) ; il a quelques informations intéressantes si les PJ dialoguent un peu avec lui.

Q : Comment nous as-tu reconnu ?
R : Votre réputation vous a précédés... Le capitaine Helstrom nous a dit ce que vous aviez fait pour Corvis.
Q : Que veut Borloch ?
R : La liberté, l'immunité, un sauf-conduit pour sortir de Corvis.

Q : Est-ce qu'il a déjà fait du mal aux otages ?
R : Non, je ne pense pas.
Q : Qui est avec lui à l'intérieur ?
R : Nous savons que quelques-uns de ses fidèles sont avec lui, des inquisiteurs aussi. Mais nous ne savons pas combien ils sont exactement. Par contre, ils ont au moins un magicien avec eux.
Q : Vous venez de vous battre ?
R : Oui, une fois que nous nous sommes rendu compte que quelqu'un contestait l'autorité usurpée de Raelthorne, plusieurs des nôtres ont cessé de collaborer avec les forces d'occupation et ont même commencé à se battre contre l'Inquisition. Morrow soit loué ! Le jour est enfin venu !
Q : Comment se sont passés les combats ?
R : Mal... les inquisiteurs sont des vétérans et plus d'un des nôtres est tombé devant leurs coups. Il y aussi de nombreux traîtres et de nouvelles recrues... des malandrins sortis des bas-fonds de la ville. Néanmoins je pense que leur chance a tourné et que nous avons maintenant la main haute. Corvis devrait être libérée avant l'aube.
Q : Certains de vos hommes sont-ils dans le bâtiment ?
R : Oui, j'ai quelques hommes qui surveillent les escaliers. J'en ai quelques autres dehors, au cas où monsieur le maire essayerait de s'échapper par une fenêtre.
Q : Où est Borloch exactement ?
R : Ça je ne peux pas vous le dire vraiment, mais la dernière fois que nous l'avons aperçu, il était au cinquième étage dans la bibliothèque juridique.
Q : Y en a-t-il parmi vous qui souhaitent venir avec nous ?
R : Je peux vous donner deux hommes, moi y compris. Les autres doivent continuer à monter la garde, au cas où Borloch vous échapperait.

Si les PJ veulent effectivement agrandir leur groupe, le lieutenant Jonas demandera un volontaire parmi ses hommes. “ Qui veut venir avec moi et saigner ce gros bâtard ? J'ai besoin d'un volontaire ”. Tous ses hommes se porteront alors volontaires ; il choisira l'adjudant Bokar (guerrier niveau 2) qui est armé d'une épée longue et d'un pistolet militaire. Son uniforme est en ruine mais il n'a pas été réellement blessé.

Le palais de justice est un bâtiment en forme de dôme avec deux ailes latérales. Borloch serait donc au sommet du dôme (qui comprend trois étages de bureaux, une bibliothèque et la terrasse). Un escalier en spirale permet d'accéder à ces étages ; il est actuellement gardé par deux hommes du guet armés de pistolets (guerriers niveau 2). Tous les autres ont fui les lieux.

Le premier étage n'est qu'un ensemble de bureaux, il abrite également la salle de réunion du Conseil de Corvis. Si les joueurs décident de l'explorer de fonds en combles, le MJ devra improviser (mais le lieutenant Jonas ne cessera de répéter qu'il est certain que Borloch est en haut et que l'on perd du temps ici). Il n'y aura rien d'autre d'intéressant à voir aux deuxième et troisième étages alors essayez d'encourager les joueurs à avancer (avec des cris d'otages par exemple). Le fait que le bâtiment ait visiblement été pillé devrait également inciter les PJ à ne pas laisser leurs roublards fouiller le moindre tiroir. Les choses intéressantes commencent au quatrième étage pour finir en apothéose au sixième.

1. Escalier

Vous avez grimpé l'escalier de fer jusqu'à ce quatrième étage. La petite pièce dans laquelle vous arrivez est tout en granit, pas besoin de gaspiller du marbre ici, visiblement.

Description : c'est exactement ce à quoi ça ressemble, une petite pièce avec un escalier en colimaçon au milieu. Chaque étage à sa propre petite pièce identique à celle-ci mais il n'est pas possible de voir d'un étage à l'autre, l'escalier bloque la vue.

Ennemis : il n'y a aucun ennemi dans cette pièce mais il y en a par contre quelques-uns qui se cachent dans les bureaux pillés un peu plus loin (cf. salle 3).

2. Grands bureaux

Cette pièce spacieuse abrite un imposant bureau, des chaises assorties et quelques œuvres d'art (tentatives d'œuvre d'art plutôt).

Description : ces bureaux sont pour les magistrats et les autres officiers de la ville. Ils sont actuellement inoccupés à cause du climat instable en ce moment à Corvis. L'Inquisition a évidemment tout fouillé et il n'y a rien de valeur ici. Les œuvres d'art, d'hideuses statues et des tableaux pires encore, n'ont absolument aucune valeur (oui ce sont les impôts qui payent tout ça).

Ennemis : il y a cinq ennemis à ce niveau mais ils ne se cachent pas dans ces bureaux (cf. salle 3).

3. Hall circulaire

Un hall de marbre semble faire le tour de cet étage. Son mur s'ouvre régulièrement sur des portes. Ça et là des statues de bronze semblent monter la garde ; elles représentent toutes des dirigeants des temps passés de Corvis.

Description : ce hall est spacieux, c'est également un excellent endroit pour se battre ! Si jamais le sol de marbre devenait glissant à cause du sang n'oubliez pas les jets de Dextérité nécessaires (cf. GM107, le sol est considéré comme étant un sol de dalles). Parmi les statues on peut en trouver une de Borloch ! Il n'a vraiment pas perdu son temps pour essayer d'entrer dans l'histoire.

Ennemis : il y a, à cet étage, cinq hommes (4 roublards niveau 2 et un magicien niveau 3) qui se cachent dans les bureaux annexes. Ces inquisiteurs feront en sorte d'avoir une bonne visibilité sur la porte d'accès à l'étage. Si les PJ pénètrent dans le hall, ils sortiront de leur cachette pour attaquer. S'ils montent directement à l'étage supérieur, les inquisiteurs leur laisseront un peu d'avance avant de les suivre pour les attaquer par derrière (ou rejoindre leurs compagnons de la salle 7).

4. Bureaux annexes

Encore un bureau mais d'une dimension plus réduite que les premiers. On y trouve aussi une table et quelques chaises. Toute la pièce est en désordre et des papiers jonchent le sol.

Description : toutes les pièces en périphérie sont des bureaux utilisés par les fonctionnaires de la ville. Chaque pièce est identique et ne contient rien d'intéressant ou qui ait une quelconque valeur, à l'exception du bureau du magistrat Bencher (voir plus bas).

Ennemis : si les PJ entrent dans un bureau où un ennemi a décidé de monter une embuscade un combat aura lieu. Tous les ennemis de l'étage chargeront dans la mêlée pour aider leur camarade.

5. Bureau du magistrat Bencher

Description : si les PJ ont parlé à Mox dans l'acte 1 et qu'ils ont en leur possession la clef trouvée dans le tunnel (cf. *L'ombre de l'exilé*) c'est ici qu'elle va enfin leur servir. Apparemment, cette pièce est identique à tous les autres bureaux annexes. Quelqu'un qui chercherait une quelconque marque d'identification des bureaux trouverait pour celui-ci une plaque indiquant " magistrat Bencher " (jet de Fouille DD 12). Les inquisiteurs qui ont déjà fouillé ce lieu n'ont pas trouvé le coffre caché sous une dalle du sol. Cette dernière porte un cygne gravé en son centre et nécessite un jet de Fouille DD 22 pour être remarquée. Le coffre est protégé par un *verrou du mage* en plus d'une serrure conventionnelle (jet de Crochetage DD 38). La clef permet d'ouvrir la serrure mais ne débarrasse pas du sortilège.

Trésor : le coffre renferme trois rubis (valant 1000 po chacun), 20 pièces elfiques de platine (50 po chacune) et l'objet le plus prisé par le magistrat de son vivant, un *anneau de mensonges*. Cet anneau permet à son porteur de lancer trois fois par jour le sort *détection du mensonge* comme un prêtre de niveau 4. L'anneau permet aussi à son porteur de mentir librement une fois par jour pendant un round, sans que ce mensonge ne puisse être détecté magiquement. Cet anneau vaut 22 000 pièces d'or.

6. Bibliothèque juridique

Cette haute pièce est entièrement remplie d'immenses étagères couvertes de livres. Le soleil entre par de larges fenêtres et l'odeur du parchemin et de la poussière sature l'air confiné. Juste devant vous, un panneau indique " Silence ! ". Le centre de la pièce est occupé par une colonne de marbre hexagonale qui monte vers le dôme ; sans doute dissimule-t-elle l'escalier.

Description : les PJ vont devoir s'occuper de quelques ennemis supplémentaires, ici, dans la bibliothèque. Elle couvre l'intégralité de l'étage et les endroits pour se cacher sont très nombreux. Les murs et le sol sont en pierre mais les étagères sont de bois massif.

Ennemis : il y a quatre ennemis ici : deux guerriers niveau 2, un Roublard niveau 3 et un magicien niveau 2. Ils vont faire tout leur possible pour tuer les PJ ou, du moins, pour les renvoyer de là où ils viennent.

Astuces et pièges : une étagère peut être renversée avec un jet de Force DD 26 (vu la largeur d'une étagère, jusqu'à trois personnes peuvent unir leurs efforts). Quiconque reçoit une étagère sur la figure prend 2d6 points de dégâts et se retrouve cloué au sol. Un jet de Réflexes DD 18 réduira les dégâts de moitié et évitera l'immobilisation (les étagères ne sont pas assez rapprochées les unes des autres pour être renversées en cascade comme des dominos).

Conséquences : dès que les PJ ont tué deux des quatre assaillants, les survivants fuient dans la salle 7. Si les joueurs ne s'arrêtent pas à cet étage tous les ennemis les suivront à la salle 7 pour les prendre en tenaille.

Trésor : voler quelque chose dans une bibliothèque ? C'est mesquin. Mais un joueur qui s'y connaît un minimum peut trouver des ouvrages légaux rares d'une valeur de 100 pièces d'or pour chaque jet de Fouille DD 24 réussi (jusqu'à un maximum de 10 livres).

7. Terrasse

L'escalier, maintenant familier, vous conduit finalement à l'air libre. Vous êtes sur une terrasse circulaire et la cité tout entière s'offre à votre vue. Des colonnes de fumée s'élèvent ça et là, témoignages de rudes combats.

Borloch et ses fidèles sont là, utilisant comme boucliers humains leurs otages. « Plus un pas, posez vos armes… à moins que vous ne vouliez avoir le sang d'innocents sur vos mains. » Il pointe le canon de son pistolet sur la tempe de la femme qu'il tient devant lui.

Description : Borloch et ses hommes de main seront réfugiés ici quand les PJ arriveront. S'il n'y a que trois hommes, ils auront chacun leur prisonnier devant eux, un pistolet braqué sur leur tête. Tout ennemi supplémentaire surveillera les PJ mais n'attaquera pas à vue. C'est l'heure des négociations, ou des tentatives de négociations, tout du moins ! Borloch va essayer d'intimider les joueurs en menaçant les otages pour obtenir la vie sauve.

Le maire n'est pas aussi loquace que la plupart des grands méchants classiques, mais il est néanmoins possible d'en apprendre un peu plus sur les événements passés. Borloch ne sait pas grand-chose en fait, il n'a aucune idée des plans exacts de Raelthorne mais il pourra confirmer qu'Oberen lui a suggéré d'éliminer le groupe de sorcières. Aujourd'hui, Borloch est peut-être le maire mais il n'a toujours été qu'un pion sur l'échiquier.

Ennemis : Borloch a avec lui ses deux acolytes (un guerrier niveau 3 et un magicien niveau 3). En fonction des combats qui ont eu lieu ou non dans les étages inférieurs, Borloch peut avoir reçu des renforts (déjà présents ou arrivant sournoisement pendant la discussion).

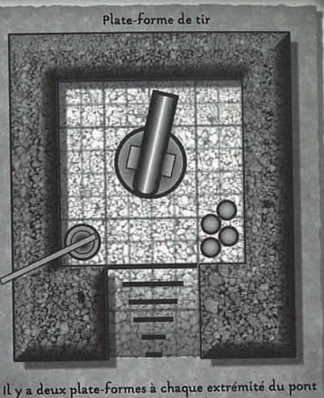
Conséquences : Borloch est sans pitié et profondément mauvais. Il voudra que les PJ l'escortent hors de la ville et refusera de libérer un seul otage tant qu'aucun progrès réel n'aurait été fait dans ce sens. S'ils ne le prennent pas au sérieux, il ordonnera à ses acolytes d'abattre l'un des otages : l'amiral (Borloch n'abat pas le sien car il veut garder son bouclier vivant). Une fois l'amiral mort, Borloch indique que Dame Hattentop sera la prochaine sur la liste s'ils continuent à vouloir lui résister.

Si quiconque fait un mouvement menaçant ou commence à incanter, Borloch et ses hommes ouvriront le feu sur les PJ et le combat proprement dit commencera. Les méchants utiliseront les otages (dont les mains sont liées) comme des boucliers humains (cf. MJ132). Borloch essayera de s'échapper s'il en voit l'opportunité (ce qui peut conduire à une confrontation finale sur les marches du palais de justice).

Conclusion

Borloch est maintenant mort ou captif et les otages sont, espérons-le, tous vivants. Il n'y a plus rien à faire ici ; les hommes d'Helstrom vont nettoyer complètement le bâtiment et s'occuper des éventuels prisonniers que les PJ ont pu faire.

Plate-forme de tir



Il y a deux plate-formes à chaque extrémité du pont du fleuve Noir (1 case du plan = 75 cm)

Mission : les canons du fleuve Noir

Minutage : il faut que ce soit fait avant que la légion n'arrive au pont du fleuve Noir (le pont sud).

Objectif : les PJ doivent neutraliser les défenses fluviales afin que les canons ne puissent être manœuvrés et ne déciment pas la légion.

Quatre canons sont installés sur le pont sud. Ces énormes crache-mort sont normalement destinés à ouvrir le feu sur tout navire hostile qui s'approcherait de Corvis. Ils n'ont jamais été utilisés pour de mauvaises raisons, cela va peut être changer !

Si les PJ ont neutralisé efficacement les postes de guet de l'Inquisition, les canons ne seront que légèrement gardés par le guet. De plus ils ne seront pas tournés dans la bonne direction et viseront toujours les flots. Si les PJ n'ont pas réussi à sécuriser les postes de guet, alors la garde aura été lourdement renforcée et les canons seront en position pour attendre la légion et la réduire en cendre. En cas de lenteur excessive des PJ, l'artillerie fera feu, causant des pertes terribles dans les rangs morts-vivants (cela endommagera aussi gravement la ville mais c'est bien le dernier des soucis de Raelthorne).

Une fois que les PJ auront neutralisé les canons de la rive ouest du pont, ils devront le traverser pour faire de même avec les deux canons restants. Ils peuvent également utiliser les canons ouest

pour essayer de détruire les canons est ! Dans l'idéal il leur faudrait l'aide du maître artilleur Hlar ; avec sa coopération, des tirs précis et meurtriers anéantiraient rapidement les forces en présence à l'autre bout du pont. Si les PJ pensent à cette option n'hésitez pas à leur décrire longuement les résultats de cette idée brillante : les explosions assourdissantes, les débris qui volent, la pierre qui éclate et les boules de feu provoquées par l'incendie des munitions.

Les plates-formes de tir

Il y a quatre canons sur le pont sud, deux à chaque extrémité du pont. Chaque plate-forme est identique : une dalle carrée de pierre (6 mètres de côté pour 12 de hauteur) qui abrite un canon et un palan (des marches sont taillées dans la pierre pour monter et descendre). Si les PJ se sont occupés des postes de guet, il n'y aura que deux canonniers (hommes d'armes niveau 2) présents sur la plate-forme (1 chance sur 4 pour qu'il y ait également un inquisiteur en tournée d'inspection, guerrier, magicien ou roublard niveau 3). Si l'ennemi est en alerte parce que les PJ ont mal fait leur travail, alors chaque plate-forme sera défendue par huit soldats : deux en bas des marches, deux en haut et quatre canonniers. La pièce d'artillerie fera aussi face à la légion approchante. Les munitions et la poudre sont stockées sur des palettes de bois hissées au sommet grâce au palan. Chaque canon a de quoi tirer une douzaine de boulets avant qu'il ne soit nécessaire de faire monter d'autres munitions (une tâche qui prend 5 minutes). Il n'y a ici que des boulets classiques et des boulets-bombes (les mâchefers ne serviraient à rien contre des navires à cause de leur portée réduite).

Ces canons font 4,5 mètres de long, et sont beaucoup plus gros et puissants que ceux de la porte nord. Pour leurs caractéristiques il suffit de doubler les facteurs de portée et de rajouter 2 dés de dégâts à ceux indiqués page 70. Pour les boulets-bombes il faut également étendre la zone de souffle à 9 mètres. Recharger un tel canon demande une minute et demie si aucun des PJ n'a la compétence Artisanat (canonnier) car le sergent Hlar devra effectuer la plupart des opérations lui-même.

Cible : le pont nord

Les deux canons situés au nord du pont (un de chaque côté) sont idéalement placés pour tirer sur le pont nord (celui dont le capitaine Helstrom a bien dit de se méfier). Les PJ peuvent donc décider de s'attaquer au pont nord afin d'empêcher les hordes skornes de les prendre à revers.
Il est possible d'utiliser l'un des canons pour accomplir cette tâche, mais seul le sergent Hlar aura l'habileté nécessaire pour ce genre de tir (les tirs ratés tomberont dans le fleuve mais des dégâts collatéraux sont toujours possibles, aux PJ de voir s'ils veulent en prendre le risque).

Le pont nord se trouve à deux kilomètres et demi du pont sud. En utilisant un boulet classique (6d12 de dégâts, facteur de portée 270 mètres pour ce canon géant) on obtient un malus au tir de -14 ! Le sergent Hlar a un bonus de tir de +14 et le pont une CA de 10. Ce pont de pierre ouvragé a une solidité de 6 (pas 8 car il n'est pas en pierre massive et le ciment est friable) et il ne pourra subir que 100 points de dégâts avant de s'écrouler (ce qui fait une moyenne de trois tirs réussis pour détruire le pont à néant).

Si les PJ tombent à cours de munitions ou si leur canon est détruit, ils vont devoir trouver un autre moyen de s'occuper du pont nord. Utiliser Duteous pour le détruire serait une autre solution, s'ils ont toujours le marteau en leur possession. Cela peut faire une aventure parallèle pour quelques joueurs, avec, pourquoi pas, de l'aide de la part des gardes loyaux voire même de la populace.

Si les PJ s'inquiètent de la possibilité de riposte du pont nord, le sergent Hlar les rassurera de suite : “ Ils ont juste des canons de douze livres, comme sur la muraille, ils ne pourraient même pas nous effleurer, même si une tempête soufflait sur les boulets. ”

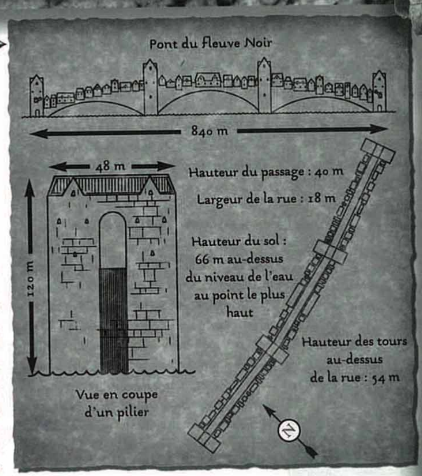
Scène : La rencontre des armées

Minutage : dès que les PJ se seront occupés des canons et du pont nord, la légion des âmes perdues devrait arriver au pont sud. Au même moment l'armée skorne met le pied sur le côté est du même pont. En ayant eu vent de la légion les skornes ont décidé de lancer leur attaque. Le pont fait vingt mètres de large pour huit cents mètres de long. Les deux armées vont se battre en plein cœur de Corvis !

Objectif : il fallait bien que cela arrive, vous le savez !

À travers la fumée et la poussière, vous arrivez à distinguer la forme maintenant connue de la légion des âmes perdues. Alexia, montée sur son destrier mort-vivant, se trouve au milieu d'elle ; elle brandit Witchfire et mène ses troupes au combat.

Alors que les premiers légionnaires mettent le pied sur le pont, vous pouvez voir une forme sombre qui se réunit à l'autre extrémité de l'édifice : les skornes sans aucun doute. Les deux armées vont croiser le fer sur le pont du fleuve Noir !



Les PJ ont peut-être autour d'eux quelques ennemis encore debout, mais la légion risque de les achever rapidement. N'oubliez pas que grâce à Witchfire, toute créature vivante tuée dans la cité se relèvera en tant que mort-vivant sous le contrôle d'Alexia. C'est ainsi que 1200 légionnaires morts-vivants peuvent vaincre une armée faisant dix fois sa taille. Les guerriers skornes qui tomberont rejoindront la légion pour attaquer leurs anciens camarades et l'armée des PJ ne va pas tarder à grandir en nombre de façon exponentielle. La combinaison de Witchfire, des pouvoirs nécromantiques d'Alexia et des âmes qu'elles abritent, amplifie les capacités de la lame bien au-delà de ce que ses créateurs avaient prévu.

L'armée skorne se compose principalement de guerriers skornes avec quelques chiens de guerre skornes, de prêtres de bataille skornes de bas niveau, et de magiciens. Les PJ ne sont même pas censés attaquer eux-mêmes les skornes, ils avaient juste à faire entrer la légion dans Corvis. S'ils veulent quand même participer, laissez-les s'amuser un peu, du moment qu'ils comprennent qu'ils n'influeront pas eux-mêmes sur un combat contre dix mille adversaires. En tant que MJ vous n'avez pas intérêt à vous encombrer avec des feuilles de calculs compliqués, gérez plutôt quelques combats intéressants d'un point de vue épique. Introduisez ensuite Raelthorne (voir plus bas) et passez au paragraphe sur la bête de guerre.

Raelthorne en chair et en os

Pendant la bataille les PJ vont finir par voir Vinter Raelthorne lui-même. L'ex-régent est en train d'anéantir des morts-vivants avec " tueuse de roi " son épée à la lame noire. À ses côtés se trouve Vahn Oberen, son homme de main.

Les PJ vont sûrement vouloir régler eux-mêmes leurs comptes avec ces individus. C'est tout à fait compréhensible, mais il ne faut pas oublier qu'il faut déjà réussir à les rejoindre, et surtout que Raelthorne est sans doute l'individu le plus dangereux et le plus puissant de cette cité. Les chances que les PJ puissent le vaincre sont astronomiquement faibles, surtout si Oberen est à ses côtés. Raelthorne est un guerrier puissant, plus rapide que n'importe qui et d'une résistance incroyable... Laissez-donc les PJ croiser un peu le fer avec leur Némésis (cela tisse des liens solides que de se battre avec son pire ennemi). Raelthorne ne se privera pas de les insulter (comme savent si bien le faire les grands méchants). N'hésitez pas à utiliser la légion comme chair à canon pour protéger les PJ de Raelthorne. Si les joueurs ne sont pas bêtes ils battront en retraite avant de se faire hacher menu par l'Exilé.

Si les PJ ont besoin d'être sauvés malgré eux, ils peuvent être séparés de Raelthorne par l'explosion d'un boulet de canon ou bien être portés au loin par la légion qui essaye d'avancer et n'aime pas être bloquée par les aventuriers. Cette rencontre est principalement là pour accroître la tension entre les PJ et Raelthorne ; lui et les joueurs ont un destin commun, mais ils ne le savent pas encore.

En partant du principe que l'armée skorne est vaincue, Raelthorne disparaîtra dans la confusion. Il peut sembler mourir victime d'un canon, écrasé par la bête de guerre, submergé de morts-vivants, etc. L'idéal serait que ce soient les PJ qui lui portent ce " coup fatal ". Quelle que soit la manière dont il semble périr son corps ne sera pas retrouvé... De la triche ? Oui, un petit peu, mais quand on est au moins niveau 20, et roi de son propre royaume, on trouve toujours un moyen de s'en sortir. Le MJ ne devrait d'ailleurs pas s'appesantir sur le sort de Raelthorne. Il reste beaucoup de scores à égaliser : Alexia qui veut s'occuper d'Oberen Vahn ou bien encore le cas de Borloch si les PJ ne s'en sont pas déjà chargés.

Mission : La bête de guerre skorne

Minutage : ce combat est tout sauf linéaire, et il n'y a aucun moyen de prédire ou de décider exactement ce qui va s'y dérouler, ni ce que vont faire les joueurs, bien évidemment. Le MJ

Où sont les caractéristiques de Vinter Raelthorne ?

Vous ne trouverez pas la fiche de Raelthorne l'Ancien dans ce livret, à dessein. Honnêtement il est monstrueusement puissant et les PJ ne sont pas censés se battre réellement contre lui. Si besoin, le MJ peut prendre les caractéristiques d'un guerrier niveau 20 (cf. GM52). Son épée " tueuse de roi " est une arme spéciale, mais peut être considérée comme une *épée à deux mains +5*. Au plus fort de la bataille Raelthorne disparaîtra, apparemment mort : il peut recevoir une balle et tomber dans le fleuve, un boulet peut exploser près de lui... Bien sûr un individu si mauvais et si doué ne peut pas mourir aussi bêtement. Raelthorne reviendra pour menacer le Cygnar à nouveau... La trilogie Witchfire n'est que le commencement. Les Royaumes d'Acier partent en guerre.

devrait faire intervenir la bête de guerre dès que les PJ commenceront à s'ennuyer ou à se sentir trop sûrs d'eux.

Objectif : voici l'arme secrète des skornes et cette scène devrait devenir le moment fort de la Bataille de Corvis (c'est ainsi qu'elle sera appelée par les historiens).

Le combat entre la légion et les skornes devrait durer un bon moment, plusieurs heures en tout cas. Mais tant qu'Alexia possède Witchfire l'issue de la bataille ne fait pas grand doute. Les PJ peuvent donc aller au combat quand ils le souhaitent, puis se retirer pour panser leurs plaies quand ça chauffe trop pour eux. Ils peuvent vouloir jouer les snipers perchés sur le pont pour abattre les chefs ennemis, ou bien jouer les artificiers en essayant d'envoyer des boulets-bombes dans les rangs skornes. De leur côté les skornes aussi peuvent jouer les tirailleurs et l'Inquisition peut envoyer de puissants PNJ pour se débarrasser des PJ et d'Alexia. Le MJ doit évidemment improviser mais faire en sorte que la bataille ne soit pas lassante ni répétitive. Dès que les choses se ramolliront, il sera temps de faire entrer en scène la bête de guerre skorne.

Au milieu des forces skornes vous apercevez une bête gigantesque. Elle semble de nature reptilienne et avance sur deux jambes énormes, les skornes s'écartant précipitamment devant elle. Un dôme métallique semble fixé sur son dos et son crâne est également recouvert de métal. À cette distance, il est difficile de juger exactement de sa taille, mais elle doit bien faire quinze mètres de haut, au minimum. La bête atteint enfin la ligne de front et commence à écraser les morts-vivants de la légion.

Alors que vous regardez, étonnés, ce monstre, vous voyez un nuage de fumée apparaître sur le dos de la créature. Moins d'une seconde plus tard, vous entendez le bruit caractéristique d'un boulet qui vient de passer au-dessus de vos têtes, avant d'aller s'écraser sur une maison voisine. Maintenant qu'elle est plus proche, vous voyez les nombreux canons qui sortent de sa coquille métallique. Les canons recommencent à ouvrir le feu, détruisant sans distinction la légion, le pont et les bâtiments attenants.

Les tambours de la légion commencent à battre le signal de la retraite et les morts-vivants se mettent à refluer du pont. Encouragés, les skornes reprennent leur avance, restant aux côtés de leur bête.

Les skornes avaient encore une carte dans leur manche et ils viennent de la jouer. La bête inflige des pertes terribles à la légion à cause de l'espace confiné du pont, c'est pourquoi Alexia les fait se replier dans les rues de la ville. Si la bête n'est pas abattue, elle risque de renverser le cours de la bataille, réduisant les morts-vivants en poussière d'os.

Il revient bien évidemment aux PJ de neutraliser ce monstre eux-mêmes. S'il n'est pas vaincu, c'est la défaite à coup sûr et il est normal que le groupe soit impliqué dans la réussite (ou l'échec) des événements clefs.

Si les PJ ont toujours le contrôle d'un canon (et de ses munitions) ils peuvent tenter d'abattre la bête, ce qui va se traduire par un duel entre les joueurs et les canonniers skornes. Un duel que les PJ risquent malheureusement de perdre : ils n'ont qu'un canon alors que l'ennemi peut en avoir trois braqués dans n'importe quelle direction. Les joueurs peuvent alors trouver d'autres idées pour vaincre (au MJ de juger du degré de validité de chaque plan). Idéalement ils essayeront de grimper sur la bête et d'en prendre le contrôle (le conducteur se trouve dans une tourelle blindée sur la tête). Il y a aussi la réserve de munitions de la coupole blindée : si celle-ci venait à exploser la moitié de la cité recevrait des bouts de bête skorne sur la tête.

Les flancs de la bête sont couverts de chaînes (solidité 10, 75 pv) qui maintiennent fermement la coupole sur le dos du monstre. Il est alors facile d'accrocher un grappin (jet de Maîtrise des Cordes DD 14) pour commencer l'escalade. La coupole s'étend sur deux niveaux et chacun d'eux est plein de canons et de skornes ! Sur le niveau supérieur du dôme on trouve une trappe d'accès qui permet de descendre dans la coupole. L'écoutille est bien sûr fermée (jet de Crochetage DD 16, avec un malus de -2 à -4 dû aux mouvements de la bête).

La tête de la bête porte la tourelle du conducteur, maintenue, elle aussi, par des chaînes (solidité 10, 75 pv). Deux chaînes relient également la tourelle à la coupole.



La bête de guerre skorne

Des PJ n'ayant pas froid aux yeux pourraient les utiliser pour passer de l'une à l'autre (mais il va falloir réussir des jets d'Equilibre et de Force DD 10 à 20 en fonction du mouvement ou non de la bête). Ils pourront aussi être pris pour cible par les skornes armés de pistolets (utilisez les caractéristiques du pistolet militaire). En revanche, l'écoutille d'accès à la tourelle du conducteur n'est pas fermée à clef (qui serait assez fou pour grimper dessus en plein combat ?) Les jets d'Escalade sur les surfaces métalliques (tourelle et coupole de tir) sont de DD 20 (avec bien sûr le malus de –2 à -4 comme ci-dessus). Même si la coupole et la tourelle sont en métal lisse, il y a tout de même suffisamment de prises pour permettre une escalade (chaînes, fenêtres de tir, etc.).

1. Coupole de tir, niveau supérieur

L'écoutille s'ouvre, révélant une petite pièce ronde mal éclairée, enfumée par les résidus de poudre à canon. Six artilleurs skornes très surpris vous regardent à travers leurs grosses lunettes rondes.

Description : c'est le niveau supérieur de la coupole de tir du monstre. Il y a six canons à l'intérieur (caractéristiques identiques aux « douze livres » de l'armée du Cygnar). Chaque canon a son artilleur, l'un d'eux porte même un pistolet à la ceinture (caractéristiques identiques au pistolet militaire). Au centre de cette pièce de six mètres de diamètre se trouve une échelle qui descend à l'étage inférieur. L'échelle est entourée par six caisses de bois ancrées dans le sol. Chaque caisse contient suffisamment de poudre et de munitions pour 20 tirs.

Ennemis : il y a six artilleurs skornes ici. Ils ont les caractéristiques d'un guerrier skorne avec les exceptions suivantes : ils n'ont qu'un seul dé de vie, aucune armure et comme arme une dague (11 pv chacun, CA 11, 1 attaque à la dague +5, dégâts 1d4+4, JS Vig +2, Réf +5, Vol +1).

Astuces et pièges : il y a beaucoup de poudre à canon dans cette pièce. Si jamais l'une de ces caisses en bois prenait feu... Si c'est un petit feu tous les artilleurs se jetteront dessus pour essayer de l'éteindre de leur mieux (en un round). Si le feu est plus gros (une flasque d'huile ou plus gros), la poudre explosera au bout 1d20 + 20 secondes. Quiconque utilise une arme à feu sur une des caisses risque de provoquer une explosion (5% de chance par point de dégâts subi, comme pour les charges de poudre humaines). Cela tuera très certainement le tireur.

Conséquences : si la poudre explose, la bête sera tuée sur le coup (comme toutes les personnes présentes dans les coupoles de tir). Quiconque se trouve sur le dos du monstre subira 4d6 de dégâts (jet de Réflexes DD 16 pour réduire les dégâts de moitié) et sera jeté au sol (pas de sauvegarde possible) ; la chute provoque 4d6 points de dégâts supplémentaires.

Trésor : quiconque arrive à sortir de cette pièce avec un trésor devrait m'envoyer un e-mail pour m'expliquer comment il a fait, l'histoire me fera sûrement rire ! Bon faisons comme si... Le pistolet skorne vaut 1200 pièces d'or pour sa rareté. Chaque charge de poudre skorne vaut 200 pièces d'or mais il est impossible d'en vendre plus de cinq (ça n'intéresse pas grand monde). Cette poudre est incompatible avec les armes humaines et n'a donc qu'une valeur scientifique.

2. Coupole de tir, niveau inférieur

Dans cette pièce se trouvent également six skornes occupés à utiliser leur canon à travers les meurtrières.

Description : dans le cas très improbable où les PJ descendraient dans cette pièce c'est une copie du niveau supérieur : même matériel, mêmes ennemis, etc. Il y a beaucoup plus de chances que les PJ jettent un maximum de trucs enflammés dans l'ouverture et s'échappent à toute vitesse.

Ennemis : voir coupole de tir supérieure.

3. Cabine du conducteur

La porte de métal s'ouvre sur une petite cabine. Elle est occupée par un skorne harnaché dans un étrange fauteuil métallique. Il est entouré de leviers, chaînes et autres manettes ; il ne cesse de les tirer, les pousser, les agiter à un rythme effréné. Sous vos pieds, vous sentez le contact écailleux de la peau rougeâtre de la bête ; vous voyez avec effarement que certains des leviers de commande plongent directement dans les chairs de l'animal, vous ne savez pas jusqu'où. L'air est empli de l'odeur cuivrée du sang de la bête.

Description : la bête de guerre est contrôlée depuis cette petite pièce de trois mètres de diamètre. Il faut beaucoup de talent et d'entraînement pour manœuvrer ce monstre et si les PJ s'y essayent, ils ne parviendront qu'à la faire bouger totalement au hasard. Si on ne touche pas aux commandes la bête reste immobile (mais écrasera tout de même quiconque la frappera).

Ennemis : le pilote a les mêmes caractéristiques que les canonniers de la coupole de tir supérieure. Il est armé d'un pistolet et d'une dague. S'il voit un PJ à la porte de la cabine il forcera la bête à secouer la tête, dans l'espoir de le faire tomber (jet de Réflexes DD 20 pour éviter la chute). Quiconque se trouve hors de la cabine subira 4d6 points de dégâts dus à la chute au sol si le jet est raté (les personnes dans la cabine ne feront que tomber sur le sol de cette dernière). À ce moment le skorne passera à l'attaque (la bête restera donc tranquille).

Conclusion

Il faut espérer que les PJ réussissent à tuer ou neutraliser la bête. Le MJ peut utiliser l'explosion de l'animal pour se débarrasser de Raelthorne. L'un dans l'autre, les joueurs doivent maintenant avoir repris l'avantage. Reste un dernier événement d'importance : l'affrontement entre Alexia et Vahn Oberen.

Grand final : Alexia et Oberen

Minutage : c'est probablement le dernier événement de cet acte 3, sauf si les joueurs ne se sont pas encore occupés de Borloch. Le MJ doit placer ce qui suit peu de temps après la défaite de la bête de guerre skorne.

Objectif : on y est ! C'est le grand final de cette trilogie ! Alexia et Oberen vont enfin régler leurs comptes. Les PJ sont libres de s'impliquer ou pas dans cette fin d'histoire.

C'est l'apothéose mais elle n'a besoin d'aucun préparatif préliminaire. Voilà comment elle se présente :

- Raelthorne semble avoir été vaincu, il était le grand méchant et le voilà éjecté. Les joueurs doivent être extrêmement fiers d'eux-mêmes.
- La bête de guerre skorne, elle aussi, a rencontré son funeste destin et n'empêche plus le massacre de l'armée skorne.
- La légion des âmes perdues a totalement rempli sa mission et les dernières forces skornes doivent être en train d'essayer de fuir par la porte est de la ville. Le pont doit maintenant être totalement aux mains de l'armée des PJ.
- Vahn Oberen est vivant et proche du front du combat. Alexia fait tout son possible pour le rejoindre. Le flot des combats va finir par les réunir : Alexia est à la tête de ses hordes morts-vivantes alors qu'Oberen est abandonné par ses alliés skornes qui refluent massivement hors de la ville.
- Alexia et Oberen commencent à se battre sur le pont, entourés par les légionnaires. Tout skorne qui traînerait dans les parages est mis en morceaux par les morts-vivants.

L'issue de cet affrontement n'est pas bien difficile à deviner, sauf si les PJ essayent d'empêcher Alexia de tuer Oberen. Alexia a économisé ses forces en prévision de ce duel alors qu'Oberen a visiblement déjà subi plusieurs blessures. C'est un adversaire formidable mais Alexia finira par l'emporter, même si elle doit se faire aider par ses légionnaires pour lui porter le coup de grâce. (Oberen : 25 pv restants, CA 12, Init +2, Att *dague +3* +9/+12, dégâts 1d4+3, sorts restants au choix du MJ mais *rapidité*, *boule de feu*, *invisibilité suprême*, *mur de force* semblent de bons choix. Cf. appendice B pour ses caractéristiques exactes).

Si les joueurs interviennent, à vous de voir de quelle façon le combat va tourner (dans chaque groupe d'aventuriers, il y a toujours une âme charitable qui préfère voir le grand méchant en prison plutôt qu'exécuté).

Dumas et Alexia

Quelle que soit la façon dont les joueurs agissent vis-à-vis d'Alexia lors de cette scène, le Père Dumas finira par l'apprendre. S'ils ont été vraiment obligés de tuer Alexia, il sera inconsolable mais n'en voudra pas à l'équipe, comprenant qu'ils ont dû la sacrifier pour sauver Corvis. Par contre s'ils l'ont exécutée alors qu'ils auraient pu agir autrement, son opinion à leur égard changera radicalement.

Si Alexia achève Oberen la scène risque de ressembler à ceci :

Levant Witchfire au-dessus de sa tête, Alexia raffermit sa prise sur la poignée d'ébène et en abat verticalement la lame sur Oberen pour l'embrocher. Le magicien pousse un cri alors que ses mains glissent ensanglantées sur cette arme qui lui ôte la vie. Alexia continue de déchirer ses entrailles, enfonçant de plus en plus l'épée et rapprochant son visage du sien, comme une maîtresse enlaçant son amant. Oberen semble se ratatiner et s'effondre sur lui-même, pendant que Witchfire consume son âme. Une lueur démoniaque éclaire le visage ensanglanté d'Alexia… Sa mission est enfin accomplie.

Oberen tombe mollement sur le sol, son bâton de sorcier à ses côtés. Alexia prend appui sur son corps pour libérer sa lame, et s'éloigne de ce qui n'est plus qu'un cadavre gisant au milieu d'une mare de sang.

Donc c'est fini ? Non pas encore en fait. Alexia va maintenant devoir entreprendre le rituel nécessaire pour détruire définitivement Witchfire. Elle le fera devant les PJ, comptant sur leur confiance (ou sur leur ignorance) pour mener à bien cette tâche. Ses légionnaires la protègent également, au moins pendant la première partie du rituel. Elle étudie cet enchantement depuis qu'elle a mis la main sur Witchfire, sachant que le jour viendrait où elle devrait s'en débarrasser. Heureusement pour elle, Witchfire a été conçue pour être facilement détruite par son porteur (ses concepteurs concevaient son potentiel de destruction comme une atroce arme de dernière chance). Alexia doit juste se lier à l'épée et trouver le moyen de détruire par l'un ses enchantements. Une tâche qui est loin d'être simple mais elle s'y prépare depuis plusieurs semaines.

Le rituel prend deux minutes. La première minute est à peine perceptible (mais un jet de Connaissance des sorts DD 26 permettra à un observateur de se rendre compte qu'elle lance un enchantement de faiblesse ou de déliement). Pendant la deuxième minute, les choses ont déjà l'air plus étranges, ne laissant que peu de temps aux PJ qui voudraient agir.

Alexia regarde calmement le corps d'Oberen pendant un moment. Ses yeux sont vides, ne trahissant plus aucune émotion. Elle essuie machinalement son visage avant de vous dire " Laissez-moi seule un moment, il me reste une dernière chose à accomplir... S'il vous plaît, allez voir mon oncle, je m'inquiète pour lui. Je vous rejoindrai rapidement. " Elle se met à l'écart, s'agenouille sur le sol en tenant Witchfire devant elle. Le sang d'Oberen coule sur la lame et sur ses mains alors qu'elle commence à chanter doucement.

Au bout de trente secondes Witchfire commence à émettre un bruit sourd. Les quelques oiseaux qui restaient dans la ville s'envolent à l'unisson. Même les centaines de corbeaux qui festoyaient sur les cadavres quittent leur lugubre festin pour s'éloigner à tire d'ailes. Pendant trente nouvelles secondes, Alexia continue son chant qui semble se mêler à la mélopée de la lame. Quelqu'un d'attentif (jet de Détection DD 20) remarquera que l'épée vibre comme un diapason. Au bout d'une minute complète la scène continue :

Alexia inverse sa prise sur Witchfire et l'abat vers le sol de toutes ses forces. Étonnamment la lame s'enfonce dans le dallage du pont d'environ un tiers de sa longueur. Alexia continue à chanter alors que de la vapeur blanche s'échappe de ses mains là où elle tient la poignée. Une vague de froid commence à recouvrir l'arme et en quelques secondes, Witchfire tout entière est emprisonnée dans la glace. Malgré cela la lame continue d'émettre son étrange bruit, de plus en plus fort, comme si elle luttait contre quelque chose.

Alexia a déjà désactivé la plupart des enchantements qui emprisonnent les forces occultes dans la lame. Ses sorts d'entrave sont sur le point de tomber, et ce, de façon explosive. Quiconque réussira un jet de Connaissance des sorts DD 22 sentira que quelque chose de terrible va arriver très, très prochainement. À partir de ce moment les PJ ont trente secondes pour décider de leurs actions, après cela Witchfire explosera en fragments d'acier noir, libérant sa dernière malédiction sur le monde.

Si les joueurs essayent d'empêcher Alexia, elle sera surprise (cf. MJ120) car elle est pleinement concentrée sur son rituel. Néanmoins elle les combattra avec toutes les forces qui lui restent (à peu près 75% de ses points de vie et de ses sorts). Si le rituel a atteint sa deuxième phase (que la glace emprisonne l'arme) Witchfire aura perdu une grande partie de ses pouvoirs et la légion des âmes perdues restera immobile, au bord de l'effondrement. Alexia ne pourra donc pas utiliser les morts-vivants pour sa protection et devra se battre elle-même. Cela retardera alors le rituel de destruction de Witchfire.

Il est bien sûr possible que les PJ tuent Alexia, il faut juste espérer qu'elle aura su gagner leur amitié (ou leur respect) afin qu'ils essayent de la neutraliser plutôt que de la tuer. Si Alexia se rend compte que les joueurs ont le dessus elle abandonnera, s'écroulant en larmes plutôt que de combattre à mort. C'est une femme bornée, égoïste et un peu folle mais non stupide.

Le Big Bang

Si Alexia réussit à détruire Witchfire une vague de ténèbres tourbillonnantes s'abattra dans un rayon de trente kilomètres autour des restes de la lame. Elle se dissipera en quelques secondes laissant à la place un sort permanent de *sanctification infernale* sur une zone de 90 mètres (toujours centré sur l'endroit où la lame a été détruite). Pendant sept jours la même zone sera couverte par un sort de *ténèbres*. Quiconque se trouve à moins de 100 mètres d'Alexia au moment où Witchfire est détruite subit 2d6 points de dégâts d'énergie négative (aucun jet de sauvegarde possible). Les morts-vivants dans la zone ne subiront quant à eux aucun dégâts. Pendant sept jours toute la zone touchée par la vague de ténèbres initiale verra les morts se relever et s'animer en tant que squelettes ou zombies selon leur état. La légion et les skornes resteront eux aussi animés pendant cette semaine. Tous les morts-vivants dans la zone bénéficient d'un bonus de +2 contre les jets de renvoi des morts-vivants (cf. MM10). Ces cadavres resteront dans la zone et attaqueront tout être vivant qu'ils trouveront (mais ils ne sont pas intelligents et n'utiliseront aucune tactique ni aucun plan).

Witchfire a éclaté en cinq à sept fragments de métal, ces derniers peuvent être transformés en de puissantes armes nécromantiques (même si elles n'auront pas la puissance de l'arme originelle). Chaque fragment peut être revendu jusqu'à 10000 pièces d'or auprès des bonnes personnes.

Si Alexia est ne peut, pour une raison ou pour une autre, terminer son rituel, la lame finira par détruire sa prison de glace et récupèrera ses pouvoirs. En moins d'une minute Witchfire aura récupéré l'intégralité de ses capacités. Il faut par contre réussir un jet de Force DD 22 pour arracher la lame à la pierre. Attention, il est toujours dangereux pour les PJ de toucher cette arme sans protection.

On n'oublie pas quelque chose là ?

Si Witchfire n'a pas été détruite et n'a donc pas plongé le pays dans le chaos et les ténèbres, il reste tout de même un problème de taille : le destin de la légion des âmes perdues...

Si Alexia possède toujours Witchfire et ne l'a pas détruite, elle peut libérer la légion de sa servitude une fois que les skornes auront définitivement quitté Corvis. Dans un bruit sourd l'armée de morts-vivants s'effondre sur elle-même dans un nuage de poussière et d'ossements. Si les PJ se sont battus contre Alexia alors qu'elle tentait de détruire Witchfire la légion disparaîtra à la minute où elle ne sera plus en contact avec la lame.

Une fois la légion rendue à son repos éternel, la scène suivante se déclenche. Au MJ de décider de l'heure qu'il est... Je recommande l'aube parce que cela permet de jolis plans cinématographiques.

Vous êtes entourés par les morts, des centaines de légionnaires et des milliers de skornes finissent de pourrir autour de vous. Le sol est glissant à cause du sang et des entrailles et l'odeur de la mort est omniprésente. La Bataille de Corvis a été gagnée, mais le prix a été des plus élevés. Les citoyens de la ville ont souffert et plus d'un a péri sous le joug de Raelthorne ou les récents combats. De magnifiques monuments ont été détruits par les canons et de nombreux feux illuminent encore la nuit mourante. La ville ne sera plus jamais la même, mais Corvis sort grandie de ces épreuves... La cité des fantômes est devenue la cité du courage, la cité de la victoire.

Les rues sont encore emplies de la fumée de la poudre ; le capitaine Helstrom finit par vous rejoindre, contemplant le carnage en silence. Les plus courageux sortent de leur cachette et regardent eux aussi ce qu'il reste de leur belle ville. Nombreux sont les blessés, et chacun va vers son voisin, se réunissant par petits groupes pour reprendre des forces au milieu des siens. Le silence oppressant est finalement déchiré par une âme courageuse qui ose crier sa joie. Son appel est vite repris par la foule tout entière. Tout Corvis élève une voix exaltée et chacun étreint son frère, sa fille ou bien l'étranger à ses côtés ; les visages sont ruisselants de larmes mais tous les yeux brillent de fierté. Vous apercevez brièvement le Père Dumas et ses acolytes, ils sont en plein travail, administrant les premiers soins à ceux qui en ont désespérément besoin mais partageant la liesse collective.

Au-dessus de Corvis le soleil commence à poindre et ses rayons traversent la fumée et le brouillard du matin, embrasant le paysage de sa chaude lumière. Le vent dissipe enfin les dernières brumes qui recouvraient le pont de la victoire. Vous voyez clairement une silhouette fantomatique qui se tient debout au milieu du pont. La forme encapuchonnée se penche pour ramasser quelque chose et se redresse soudain, brandissant l'étendard déchiré des Éternels. Malgré son âge, l'or de ses Cent Couronnes brille violemment sous le soleil. Une écharpe de brume paresseuse recouvre à nouveau le pont, le dissimulant aux regards de tous.

Quiconque fouillera la zone où se trouvait la silhouette ne trouvera rien, même pas des empreintes sur les dalles ensanglantées ; la bannière des Éternels est partie. Les adorateurs les plus fervents de Morrow (le Père Dumas compris) diront que c'était une vision divine, et qu'un Archonte a été envoyé pour reprendre l'étendard de la légion et le ramener à l'Hôte Divin. D'autres se moqueront de cette idée mais tous ceux qui étaient proches du pont admettront qu'il s'est passé quelque chose.

Tout prêtre ou paladin de Morrow qui assiste à cette scène et qui a aidé précédemment la légion recevra une bénédiction spéciale. Le symbole sacré du prêtre gagnera deux enchantements uniques. Tout d'abord un bonus de +1 pour toutes les tentatives de renvoi des morts-vivants. Et pour finir le symbole permettra au prêtre (ou au paladin) de lancer une fois par jour le sort *aide*. Ces pouvoirs ne sont pas transférables si le symbole est donné à quelqu'un d'autre.

Gentil chien cherche bon maître

Le bâton d'Oberen

Le bâton de Vahn Oberen est un objet magique unique et puissant. Alexia n'en veut certainement pas et jettera un regard noir à tout PJ qui ferait mine de s'y intéresser. Il a plusieurs propriétés. Grâce à ses lames articulées il fonctionne comme un *bâton +3*, faisant au choix des dégâts contondants ou tranchants. De plus toute personne frappée par le bâton doit réussir un jet de Vigueur DD 18 ou être chancelant (cf. MJ135) pour 1d4 rounds. Le cristal au sommet du bâton lance le sort *lumière* à volonté. Le bâton peut également servir de focaliseur pour le sort de *téléportation*, en permettant d'améliorer le degré de familiarité d'un niveau vers le haut et de relancer les jets aboutissants sur un incident (cf. MJ267). Pour finir le bâton peut lancer une fois par jour le sort *projectile magique* comme un magicien niveau 9 (5 projectiles, 1d4+1 de dégâts par projectile). Les différents pouvoirs du bâton sont choisis en faisant tourner une bague sur le manche de l'arme (jet de Détection DD 18 pour repérer la partie mobile du bâton). L'arme est toujours considérée comme magique et sa capacité de rendre chancelante est, elle aussi, active en permanence. Ce bâton vaut 50000 pièces d'or.

Bien qu'il soit d'une énorme valeur il faudrait être fou pour vouloir se balader avec ce bâton. Il a tout de même appartenu au pire ennemi que Corvis ait connu depuis un bout de temps. Quiconque se promène avec le symbole du chef inquisiteur mérite qu'il lui arrive des problèmes.

La conclusion finale

Si tout c'est bien passé les PJ ont sauvé Corvis, sauvant par-là même tout le Cygnar. Ou en tout cas, ils ont protégé ainsi le pays d'une guerre longue et pénible avec les forces de Raelthorne l'Ancien. Les PJ ont peut-être aussi empêché Alexia de détruire Witchfire. Les personnages sont maintenant les héros du peuple, et quand le détachement militaire arrivera de Fort Falk, leur commandant fera savoir à tout Caspia ce qu'ils ont accompli. Le roi Léto en personne

leur écrira une lettre de remerciement et proposera d'adouber chevalier tout PJ qui voudrait prêter allégeance à la couronne. Accepter l'offre du roi demandera bien sûr un voyage vers Caspia mais quelle meilleure raison d'aller vers le sud ?

Si les joueurs rapportent Witchfire au Père Dumas, il fera en sorte qu'elle soit enfouie en terre consacrée, sous la cathédrale qu'il va falloir rebâtir. Le capitaine Helstrom offrira à qui le voudra un poste d'officier dans le guet.

Alexia veut toujours détruire Witchfire pour achever ce qui reste d'Oberen : son âme ; mais si elle n'a pas réussi la première fois, elle acceptera avec difficulté que la lame soit confiée à la garde de son oncle. Elle restera à Corvis tant que Witchfire n'aura pas été placée dans son nouvel abri souterrain. Avec le temps sa colère se calmera et elle finira par oublier son obsession de détruire l'arme.

Si les PJ insistent pour emmener Witchfire à Caspia pour que les Anciens de l'Église s'en occupent, Alexia insistera pour les accompagner et veiller ainsi sur ce qu'elle considère toujours comme sa responsabilité. Si elle a la possibilité de fausser compagnie aux PJ avec la lame, elle le fera. Witchfire deviendra sa croix : trop mortelle pour l'abandonner et trop dangereuse pour la détruire. Elle deviendra une légende du Cygnar, la sorcière aux cheveux d'ébène et à la noire épée, condamnée à jamais à garder l'âme de son ennemi juré.

Il est possible que les joueurs se soient faits d'Alexia une ennemie à la fin de cette histoire (les occasions de traîtrise ne manquent pas). Elle leur pardonnera pour cette fois, car elle ne veut pas leur faire de mal devant son oncle. Mais elle se rappellera de chacun d'entre eux, et si leurs routes se croisent à nouveau un jour...

Dans tous les cas, une fois le cas Witchfire réglé, Alexia se fera beaucoup plus discrète. Une partie d'elle-même se sent coupable de tout ce qu'elle a fait, et il lui faut encore beaucoup de temps pour apprendre à vivre en harmonie avec toutes les âmes qui habitent son corps. Elle peut même passer les mois à venir à chercher un moyen de renvoyer l'âme de sa mère et des autres sorcières vers leur juste repos.

Et qu'en est-il de Vinter Raelthorne ? Il s'en est retourné dans les Marches d'Héliotrope. Il meurt toujours d'envie d'enfoncer “ tueuse de roi ” dans l'estomac de son frère, mais il doit maintenant concevoir un nouveau plan. Le Cygnar est sauf pour le moment mais l'Exilé reviendra. Et c'est une promesse...

Et voilà quelques idées d'aventure pour les MJ qui voudraient continuer de faire vivre les Royaumes d'Acier.

- L'Église locale de Morrow voudrait visiter le vieux mausolée pour le purifier du mal qui le hante. L'endroit a besoin d'être sanctifié et plusieurs autres cérémonies de purification seront nécessaires. Les PJ seraient des guides idéaux puisqu'ils ont déjà une bonne connaissance des lieux grâce à leurs mésaventures passées.
- Puisque la plupart des Anciens de la cité ont été tués durant *L'ombre de l'exilé*, il y a des places ouvertes au Conseil de la ville, des élections se préparent. Il faut également un maire à Corvis... Certains PJ voudront peut-être ranger leur épée pour se lancer dans la politique (être un héros aide toujours).
- Si les PJ ont récupéré le livre des noms du vicaire dans le mausolée durant l'acte 1 ils peuvent être chargés de le rapporter à l'Église de Morrow à Caspia. N'est-ce pas une superbe idée d'aventure sur les routes ? Pendant qu'ils sont là-bas, ils peuvent également en profiter pour obtenir une audience auprès du roi, qui sera ravi de rencontrer les héros de la Bataille de Corvis.
- Le marteau Duteous est une arme dévastatrice lorsqu'elle est utilisée contre de la pierre. Elle ferait une arme de siège parfaite et l'annonce de sa découverte va éveiller bien des convoitises. Aux PJ de protéger leur trouvaille... Ils pourraient peut-être l'emporter à Caspia en même temps que le livre du vicaire. L'Église peut aussi décider de réenterrer Duteous dans le mausolée, si elle le purifie.
- Si les PJ ont toujours de nombreux boulets de canon et des charges de poudre (récupérés pendant l'acte 3) il serait bon qu'ils s'en débarrassent (ou plutôt qu'ils les rendent). Le capitaine Helstrom peut les aider à s'en débarrasser mais les PJ peuvent aussi se faire voler leur trésor par une des nombreuses organisations criminelles de Corvis. Encore mieux, utiliser la poudre dans un tout autre but : libérer des mineurs prisonniers sous des tonnes de gravas ou construire un piège géant pour une bande de skornes en maraude.
- Si Witchfire a été détruite, les morts-vivants ont maintenant envahi le Haut Cygnar. Les PJ vont être bien occupés à survivre. Le guet aura sûrement besoin d'aide pour débarrasser Corvis de tous ces cadavres ambulants. Les portes de la ville resteront fermées, et des hordes de morts-vivants convergeront des environs pour assiéger la cité et essayer d'entrer.
- Si Witchfire n'a pas été détruite, les PJ peuvent décider de l'emmener très loin, histoire de la détruire là où ça ne causera aucun problème (dans un désert ?). Le Père Dumas n'aimera pas ce plan, il continue de penser que le meilleur endroit pour cette maudite arme, c'est sous la cathédrale ou encore mieux dans les mains des Anciens de l'Église à Caspia.

Les chevaliers du Cygnar

Devenir un chevalier du Cygnar est une simple reconnaissance, un peu comme la médaille de la bravoure. Mais elle force quand même les gens à vous appeler Seigneur ou Dame. Les chevaliers du Cygnar jurent fidélité à la couronne et au royaume, mais ne font pas partie des forces armées et ne peuvent pas être mobilisés (il est possible que des gens extérieurs au Cygnar refusent de rejoindre cet ordre ; le roi sera étonné mais comprendra et respectera cette loyauté).
Il y a un autre avantage à être un chevalier du Cygnar : tout chevalier peut se faire héberger gratuitement et autant qu'il le veut dans tout bâtiment ou campement militaire du royaume. Fini les tracas des auberges trop chères ou trop pleines : il suffit au chevalier de se présenter au commandant du détachement et de lui montrer le signet d'émeraude que chaque chevalier reçoit des mains du roi. Les chevaliers sont généralement traités comme des pachas, chaque soldat se sentant honoré par la visite d'un tel invité de marque. Il est également possible pour un chevalier de se trouver une place sur un navire militaire, par exemple, pour voyager gratuitement.



Appendice A : Monstres



Araignée de crypte

Les araignées de crypte sont de la taille d'un homme. Ce sont des arachnides semi-translucides qui se nourrissent sur les morts. Plus précisément, elles ont de larges mandibules et un puissant acide qui leur permet de percer les os et de dissoudre la moelle à l'intérieur. Elles sucent ensuite le mélange liquide.

Araignée de crypte : FP 3 ; TA M (vermine) ; DV 2d8+2 ; Init +3 ; VD 12, escalade 6 ; CA 14 ; Att morsure (+4, 1d8+2) ; AS acide ; Part vermine ; AL toujours N ; JS Vig +4, Réf +3, Vol +0 ; For 14, Dex 17, Con 12, Int -, Sag 11, Cha 3 ; Compétences et dons : Déplacement silencieux +4, Détection +12, Discrétion +9, Escalade +12, Saut +8.

Acide : une fois par jour, l'araignée peut projeter un fin jet d'acide qui sort de sa bouche. Cette attaque inflige 2d10 points de dégâts à une cible qui se trouve dans un rayon 1,5 mètre devant la créature. Un jet réussi de Réflexes DD 18 réduit les dégâts de moitié. L'araignée n'utilise cette attaque que lorsqu'elle est acculée.

Automate à vapeur, archaïque (automate de guerre archaïque)

Ces machines sont les versions archaïques des automates à vapeur modernes, et remontent au temps où les anciens royaumes dépensaient d'importantes sommes d'argent pour employer ces énormes machines sur les champs de bataille. Le coût de cette entreprise a fait qu'elle a peu duré. Beaucoup de royaumes ont investi des ressources énormes dans la construction de quelques automates de guerre pour finalement en stopper la production. Ils avaient beau être très efficaces, les royaumes perdaient les guerres, à court d'argent pour produire les machines. Beaucoup d'automates de guerre se retrouvaient à servir le camp adverse ou, comme ce fut le cas pour la légion des âmes perdues, adoptés par des compagnies de mercenaires pendant le Mouvement des compagnies libres.

Automate à vapeur (automate de guerre archaïque) : FP 9 ; TA G (créature artificielle) ; DV 16d10 ; Init -2 ; VD 4,5 (ne peut pas courir) ; CA 28 ; Att grande hache ou grand marteau de guerre de taille TG (+17, 2d8+10) ; Part créature artificielle, pouvoirs d'automate à vapeur, réduction des dégâts (10/+1) ; AL toujours N ; JS Vig +3, Réf +0, Vol +3 ; For 24, Dex 9, Con -, Int -, Sag 11, Cha 1.

Automate à vapeur, basique

Les automates à vapeur sont des créations mécaniques évoluées. Un moteur à vapeur leur fournit leur énergie motrice, mais c'est une magie sophistiquée qui leur confère une conscience. Le royaume de Cygnar a d'abord développé cette technologie pour la guerre, il y a deux siècles. Depuis, elle est utilisée dans des buts plus pacifiques. On trouve désormais ces géants d'acier travaillant partout où il faut accomplir une importante tâche manuelle. Les unités peuvent prendre d'énormes outils dans leurs mains puissantes et elles peuvent être équipées de pioches, de pelles ou de retentissants marteaux à vapeur.

Représentants le comble l'art à la fois en technologie et en magie, les automates à vapeur sont rares et très chers. Leur construction est largement taxée et ils sont généralement possédés et utilisés par de puissantes guildes de marchands ou par des militaires royaux. Ils n'en sont pas moins devenus courants dans les Royaumes d'Acier, particulièrement dans les centres industriels comme la cité de Corvis.

Automate à vapeur, basique : FP 9 ; TA G (créature artificielle) ; DV 14d10 ; Init -2 ; VD 4,5 (ne peut pas courir) ; CA 25 ; Att poing (+18, 2d10+8) ; Part créature artificielle, pouvoirs d'automate à vapeur, réduction des dégâts (10/+1) ; AL toujours N ; JS Vig +3, Réf +1, Vol +3 ; For 27, Dex 7, Con -, Int -, Sag 11, Cha 1.

Bête de guerre skorne

Ces énormes créatures aux allures de dinosaures sont utilisées comme des plates-formes vivantes par les skornes pour transporter leurs armes de guerre. Elles peuvent porter une douzaine ou plus de canons sur leur dos et leur capacité à piétiner ou engloutir les ennemis les rend encore plus dangereuses. Les bêtes sont entraînées et modifiées chirurgicalement pour être contrôlées par un conducteur qui se tient dans une cabine blindée sur le haut de leur tête.

Combat : le conducteur contrôle les moindres mouvements de la bête du haut de son cockpit. Si le conducteur est tué, la bête errera de-ci de-là sans but précis, mais elle attaquera tout ce qui passera à sa portée. Habituellement les bêtes sont utilisées pour piétiner les soldats ennemis et elles permettent d'amener rapidement les canons à portée des cibles visées.

Quand la bête a perdu 75% de ses points de vie, il y a 10% de chances qu'elle devienne enragée à chaque fois qu'elle encaissera davantage de dégâts. Une bête enragée ignorera tous les ordres de son conducteur et attaquera la cible la plus proche jusqu'à ce qu'elle-même meure ou qu'il n'y ait plus d'ennemi à portée. (Parfois une bête enragée attaque même un bâtiment).

Bête de guerre skorne : FP 9 ; TA Gig (monstre primitif) ; DV 20d10+100 ; pv 210 ; Init +0 ; VD 12 ; CA 14 ; Att morsure (+23, 6d8+12) ; Esp 6 x 6 m ; All 6 m : AS engloutissement, étreinte, piétinement ; Part carapace +2, vision dans le noir (portée 18 m), vision nocturne ; AL N ; JS Vig +18, Réf +12, Vol +7 ; For 35, Dex 10, Con 20, Int 2, Sag 12, Cha 10 ; Compétences et dons : Détection +5, Perception auditive +5.

Carapace +2 (Ext) : la peau de la créature est tellement épaisse

qu'elle réduit tous les jets de dégâts de 2 points. La valeur de carapace est semblable à la solidité d'un objet.

Engloutissement (Ext) : ce qui est englouti par la bête subit 10d6 points de dégâts par round, sans aucun jet de sauvegarde (cf. MM8).

Étreinte (Ext) : une fois que la bête a saisi quelque chose dans ses dents, elle peut essayer de l'engloutir (cf. MM8).

Piétinement (Ext) : cette attaque inflige 2d12+12 points de dégâts. Un jet réussi de Dextérité DD 32 les réduit de moitié (cf. MM9).

Chien de guerre skorne

Ces chiens viennent des Marches d'Héliotrope et sont souvent vus aux côtés des skornes. Ils ont un caractère exécrable mais peuvent être dressés si le dressage commence quand ils sont chiots. Les chiens de guerre bien dressés peuvent comprendre une douzaine d'ordres et sont absolument loyaux à leur maître.

Il y a quelque chose dans l'odeur qu'ils dégagent qui rend fou les autres animaux - peut-être leur odeur de charnier. Les chiens domestiques détestent les chiens de guerre skornes et n'arrêteront pas d'aboyer tant qu'ils pourront en voir ou en sentir un. Les chevaux, les poneys et les ânes sont terrifiés par les chiens et des jets de Dressage sont nécessaires quand ils sont dans les parages.

Combat : les chiens de guerre skorne comprennent les ordres oraux et les signes de la main de leurs maîtres. Ils attaqueront n'importe quelle cible qui leur sera désignée. Ils ont un seuil de tolérance à la douleur particulièrement élevé et semblent complètement dénués de peur. Ils combattront jusqu'à la mort.

Même un chien de guerre bien dressé ne résistera pas, il se jettera sur quiconque attaquera son maître. Ils rompront même un combat pour venir en aide à leur maître s'ils se rendent compte que ce dernier est attaqué. Si le maître est attaqué par quelque chose que le chien ne peut pas voir, le chien peut devenir enragé et attaquer la créature étrangère la plus proche.

Sauvages, ces animaux ne sont pas sociaux, et ce n'est que par le dressage que l'on arrive à les faire fonctionner en groupes. Il arrive parfois qu'un chien de guerre dressé devienne fou et attaque un autre chien s'il sent le sang.

Un chien de guerre dressé sans maître est imprévisible et peut aléatoirement attaquer sans prévenir ou ignorer complètement quiconque ne lui sera pas familier.

Chien de guerre skorne : FP 3 ; TA M (monstre primitif) ; DV 3d10+15 ; pv 31 ; Init +2 ; VD 12 ; CA 16 ; Att morsure (+5, 1d6+3) ; AS étreinte ; Part odorat, vision dans le noir (portée 18 m), vision nocturne ; AL N ; JS Vig +10, Réf +5, Vol +2 ; For 16, Dex 14, Con 20, Int 2, Sag 12, Cha 10. ; Compétences et dons : Perception auditive +5, Saut +5.

L'essaim d'os

Un essaim d'os est une masse animée de petits bouts de squelettes. On le trouve dans les endroits où beaucoup de gens sont morts à cause d'un mal profond. La créature est agile dans l'eau, mais se déplace mal sur le sol (réduire sa Dextérité à 6 si elle sort complètement de l'eau). Il est attiré par les signes de vie, qu'il attaque sans pitié. Les essaims d'os ont la capacité de sentir toute forme de vie sur 18 mètres, sans prendre en compte les éventuels obstacles matériels. En combat, ce sens fonctionne comme la capacité une vision dans le noir.

Combat : les essaims d'os restent la plupart du temps dans l'eau, mais s'ils en ont après une forme de vie qui se trouve sur la terre non loin d'eux, ils sortent de l'eau et rampent jusqu'à elle après quelques heures de frustration. Ils attaquent également volontiers toute forme de vie se trouvant au bord de l'eau. Les essaims d'os ne sont pas assez intelligents pour se saisir des ennemis et les noyer, mais cela peut arriver accidentellement pendant le combat.

La créature utilise sa masse d'os pour se créer des appendices pour attraper ses proies ou des dents improvisées et elle peut aussi infliger un coup de poing squelettique. Les essaims d'os ont toujours un antre où ils gardent des os non utilisés. Si la créature est blessée, elle bat en retraite dans son antre et se soigne. Un essaim d'os typique possède une réserve de 30 points de vie en os de rechange et va les utiliser quand il a encaissé beaucoup de dégâts. Il lui faut deux minutes pour régénérer un point de vie de cette manière.

Malheureusement, si un essaim d'os réussit à tuer quelqu'un ou tombe sur un cadavre récent, il peut l'intégrer immédiatement à sa propre masse. Les victimes de taille P lui apportent 10 points de vie additionnels, les victimes de taille M 20 points de vie et les victimes de taille G 40 points de vie. Les points de vie de l'essaim d'os ne peuvent toutefois jamais dépasser leur valeur d'origine.

Notez bien que tant que le gros de la créature reste dans l'eau, elle ne souffre pas du malus à la Dextérité mentionné plus haut. C'est seulement quand elle se hisse entièrement hors de l'eau sur la terre sèche que le malus s'applique.

Essaim d'os : FP 7 ; TA G (mort-vivant aquatique) ; DV 10d2 ; pv 65 ; Init +7 ou +2 ; VD 3 (ne peut pas courir), nage 6 ; CA 16 ou 11 ; Att 1 morsure (+9, 1d8+5), poing squelettique (+4, 2d4+5) ; Esp 1,5 x 1,5 m ; All 3 m ; AS étreinte ; Part mort-vivant, régénération limitée (30 pv), +2, résistance au renvoi des morts-vivants, sentir la vie (portée 18 m) ; JS Vig +3, Réf +6, Vol +10 ; For 20, Dex 16, Con -, Int -, Sag -, Cha 11 ; AL CM ; Compétences et dons : Déplacement silencieux +10, Discrétion +11, Natation +20 ; Science de l'initiative.

Étreinte (Ext) : cf. MM8.

Mort-vivant : cf. MM5.

Sentir la vie (Sur) : la créature peut sentir toute forme de vie sur son plan d'existence sur la portée indiquées. Aucun obstacle physique ne peut restreindre ce sens. C'est l'équivalent du pouvoir vision aveugle pour des cibles vivantes uniquement qui ne peut pas être bloqué par des moyens normaux.

Régénération limitée (Ext) : la créature peut se retirer dans son antre et utiliser les matériaux qui y sont entreposés pour se soigner. Cela lui prend 2 minutes par point de vie soigné de cette manière. Une fois que ses « provisions » sont épuisées, la créature ne pourra pas se régénérer avant d'en avoir trouvé d'autres.

Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext) : voir MM10XX.

Trésor : standard, caché dans l'antre de la créature ou porté dans ses os.

Le fantôme (père Cappus)

La haine intense qui a grandi dans le cœur du père Cappus pendant ses derniers jours a rendu le repos de son âme impossible. Il est devenu un fantôme, condamné à hanter le vieux mausolée pour l'éternité. Il se nourrit des victimes que Renfrow lui ramène, et maintient ce dernier en vie en partageant avec lui son énergie vitale.

Combat : le fantôme du père Cappus se nourrit des dégâts qu'il occasionne avec son pouvoir de corruption. Il ne lui faut pas grand-chose pour se maintenir, mais il veut tout de même " se nourrir " autant que possible. Il serait ravi de garder prisonniers quelques PJ dans son domaine mais s'il n'y parvient pas, il se contentera de les tuer aussi vite que possible. Il ne veut en aucun cas qu'un PJ s'échappe de la vieille église vivant. Il ne peut pas pénétrer dans le sanctuaire (salle 2) mais Renfrow est entièrement à son service.

Le fantôme du père Cappus est légèrement différent de la définition du *Manuel des Monstres* : il ne peut être vraiment éliminé que si son cadavre est trouvé et détruit. Si les PJ comprennent que détruire son cadavre le dissipera à jamais et essayent de le faire, il est concevable que le père Cappus y consente dans l'espoir de mettre un terme à des siècles de tourment terrestre. Mais Renfrow est très dépendant du père Cappus et il pourra essayer de saboter tous les plans des joueurs visant à détruire ce dernier. Au MJ d'explorer ces possibilités.

Enfin, le père Cappus peut lancer le sort *ténèbres* trois fois par jour.

Fantôme du père Cappus : FP 7 ; TA M (mort-vivant) ; DV 5d12 ; pv 32 ; Init +5 ; VD 0, vol 10 (excellente) ; CA 14 ou 11 ; Att contact intangible (+5, 1d4+3 corruption) ; AS cape de ténèbres, corruption, lamentation d'épouvante, manifestation, télékinésie ; Part mort-vivant, reconstitution, résistance au renvoi des morts-vivants (+4), vision dans le noir (portée, 20 m), vulnérabilité du cadavre ; AL CM ; JS Vig +4, Réf +2, Vol +9 ; For 16, Dex 12, Con -, Int 14, Sag 17, Cha 14 ; Compétences et dons : Connaissances (religion) +10, Détection +11, Discrétion +7, Fouille +12, Intimidation +12, Perception auditive +11 ; Combat en aveugle, Science de l'initiative, Volonté de fer.

Cape de ténèbres (Sur) : trois fois par jour, le père Cappus peut lancer le sort *ténèbres*.

Corruption (Sur), lamentation d'épouvante (Sur), manifestation (Sur), télékinésie (Sur) : cf. MM215.

Mort-vivant : cf. MM5.

Reconstitution (Sur) : le père Cappus se reconstitue en 1d4 heures (cf. MM215).

Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext) : cf. MM10.

Vulnérabilité du cadavre (Sur) : le pouvoir de reconstitution est stoppé uniquement si le cadavre du fantôme est totalement détruit (feu, acide, etc.).

Gardienne de tombe

Les gardiennes de tombes ressemblent à des femmes d'acier de 3 mètres de haut. Elles gardent les morts avec une loyauté inébranlable. Elles se battent pour accomplir leur mission avec une vigilance absolue, souvent avec d'énormes hallebardes et parfois avec d'autres armes de grande taille. Ces créatures artificielles sont primitives mécaniquement parlant, mais elles sont de même niveau technologique que les automates à vapeur.

Gardienne de tombe : FP 6 ; TA G (créature artificielle) ; DV 10d10 ; Init +0 ; VD 9 (ne peut pas courir) ; CA 26 ; Att hallebarde de taille TG (+13/+8, 2d8+10) ; Part créature artificielle, réduction des dégâts (10/+1) ; AL toujours N ; JS Vig +3, Réf +2, Vol +3 ; For 25, Dex 10, Con -, Int -, Sag 11, Cha 1.

Guerrier skorne

Les skornes sont une race mystérieuse qui vit dans les profondeurs des Marches d'Héliotrope. Ils sont encore peu connus dans les Royaumes d'Acier, mais Raelthorne l'Ancien s'en est fait des alliés. Une petite armée skorne est sous son commandement et attend à quelques kilomètres à l'est de Corvis. L'exilé a quelques skornes avec lui, en démonstration, et les PJ les rencontreront quand ils essayeront de sauver le père Dumas dans l'acte III.

Les skornes sont grands et pâles, les traits anguleux. La plupart sont chauves et portent fréquemment des tatouages marquant leur rang et leur statut social. Ils sont plus forts qu'un humain moyen, mais ils n'ont pas d'autres capacités. (Le MJ pourra librement ajuster les caractéristiques ci-dessous si un skorne un peu plus costaud ou un peu plus intéressant est nécessaire à l'aventure !).

Guerrier skorne : FP 2 ; TA M (humanoïde) ; DV 4d8+4 ; pv 22 ; Init +1 ; VD 9 ; CA 18 ; Att épée longue (+7, 1d8+4) ; Part vision dans le noir (portée 18 m) ; AL N ; JS Vig +2, Réf +5, Vol +1 ; For 19, Dex 12, Con 13, Int 11, Sag 10, Cha 8 ; Compétences et dons : Détection +3, Fouille +2, Perception auditive +4 ; Attaque en puissance ; Puissance possible : par classe ; Milieu naturel/climat : désert chaud ; Possessions : clibanion, épée longue, écu

Légionnaire, mort-vivant

Les légionnaires morts-vivants gardent un semblant de la personnalité qu'ils avaient quand ils étaient vivants, leurs anciennes psychés ayant imprégné leurs os. Il y a de cela trois cents ans, ces guerriers infatigables étaient membres de la mythique compagnie connue sous le nom, ironie du sort, des Éternels. À leur mort, un Archonte de Morrow annonça aux chevaliers royaux du Cygnar qu'ils devaient les ensevelir au plus profond de l'Échine du dragon. Ayant été récemment réveillés de leur torpeur, ils s'acquittent avec la plus grande efficacité de leurs missions, accomplissant peut-être une prophétie des temps anciens.

Légionnaire, mort-vivant : FP 1 ; TA M (mort-vivant) ; DV 3d12 ; Init +1 ; VD 9 ; CA 18 ; Att épée longue (+3, 1d8+2) ; Part mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants (+2) ; AL généralement N ; JS Vig +1, Réf +2, Vol +4 ; For 15, Dex 12, Con -, Int 6, Sag 12, Cha 13 ; Compétences et dons : Déplacement silencieux +5, Détection +6, Discrétion +5, Escalade +6, Fouille +5, Maîtrise des cordes +5, Perception auditive +6 ; Combat en aveugle.

Porcin

Les porcins sont de monstrueux hybrides. Ils manient des armes primitives mais n'hésitent pas à utiliser des armes plus sophistiquées

gagnées lors d'une embuscade réussie. Appelés également " les hommes-sangliers " ou simplement " les porcs " par les personnes sans instruction, les porcins sont une espèce qui progresse. Ces créatures mi-homme, mi-sanglier ont l'intelligence et la ruse d'un homme, la férocité et la ténacité d'un sanglier.

Porcin : FP 1 ; TA M (humanoïde) ; DV 2d8+6 ; Init +1 ; VD 9 ; CA 17 ; Att corne (+1, 1d8+1), massue (+1, 1d10+1), arc court (+1, 1d6) ; Part odorat ; AL généralement N ; JS Vig +6, Réf +1, Vol +0 ; For 12, Dex 12, Con 16, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Compétences et dons : Déplacement silencieux +2, Détection +7, Discrétion +2, Fouille +5, Perception auditive +4 ; Vigilance.

Saqu

Les saqus sont des oiseaux de proie semi-coureurs hauts de 5 mètres. Ces volatiles mangent tout ce qu'ils arrivent à attraper tant que leur proie est d'une taille inférieure à la leur. Un saqu se perche souvent sur une haute falaise ou se cache dans d'épais feuillages quand il cherche de la nourriture. Il s'abat alors sur sa proie, la clouant au sol et lui donnant de violents coups de son bec puissant. Son régime inclut des hommes aussi bien que des bêtes.

Saqu : FP 4 ; TA G (animal) ; DV 5d8+15 ; Init +1 ; VD 9, vol 18 (moyenne) ; CA 14 ; Att morsure (+5, 2d6+4), 2 griffes (+0, 2d8+4) ; Part ravages ; AL toujours N ; JS Vig +7, Réf +5, Vol +3 ; For 18, Dex 13, Con 16, Int 2, Sag 14, Cha 6 ; Compétences et dons : Détection +9, Perception auditive +9

Ravages (Ext) : un saqu qui tente une attaque avec ses griffes contre une créature de taille M peut tenter de la saisir (jet de lutte au prix d'une action libre qui ne provoque aucune attaque d'opportunité). Une fois qu'il tient prise, il peut s'envoler avec sa proie et réussit automatiquement une attaque de morsure par round qui remplace une de ses attaques de griffes. Il dispose aussi de cette attaque automatique s'il choisit de rester sur le sol alors que sa proie est immobilisée par ses griffes.

Le saqu peut lâcher une créature qu'il a saisie au prix d'une action libre ou la projeter au prix d'une action simple. Les créatures lâchées dans les airs volent sur 6 mètres et encaissent 2d6 points de dégâts. Le saqu se jettera souvent sur l'infortunée créature si elle bouge encore.



Appendice B : PNJ

Ulfass Borloch

Au début de la trilogie Witchfire, le magistrat Borloch fait partie du conseil de la ville et seul le maire peut rivaliser avec son influence. Au milieu de *L'ombre de l'exilé* lui, Raelthorne et Oberen ont pris le contrôle de Corvis. Dans ce dernier tome, il est désormais le maire de la cité. Borloch est profondément vil. Il a fait chanté les sorcières de Corvis pour leur faire commettre ses méfaits, augmentant par la même sa propre puissance et richesse. Une fois les sorcières devenues inutiles il les a piégées avant de les faire exécuter (même si ce plan lui a été suggéré par Vahn Oberen). Toute l'histoire est développée dans *La nuit la plus longue*.

Ulfass Borloch, roublard niveau 6 : TA M (humain) ; DV 6d6 ; pv 28 ; Init +3 ; VD 9 ; CA 15 ; Att dague (+4, 1d4), dague de jet (+7, 1d4) ; AS attaque sournoise (+3d6) ; JS Vig +2, Réf +8, Vol +2 ; For 10, Dex 16, Con 11, Int 14, Sag 12, Cha 8 ; AL NM ; Compétences et dons : Bluff +8, Connaissances (folklore local) +6, Contrefaçon +8, Décryptage +5, Déplacement silencieux +5, Détection +3, Diplomatie +8, Équitation +4, Estimation +9, Intimidation +8, Langage secret +7, Langue (cygnarien), Perception auditive +4, Profession (avocat) +5, Psychologie +6, Renseignements +8, Esquive, Prestige, Robustesse (x 2) ; FP 6

Possessions : Borloch est très riche. Si besoin, il peut également se procurer des armes et objets magiques. Comme il est *bon* d'être maire, même si vous n'êtes qu'un pion dans une machination de grande envergure.

Alexia Ciannor

Du haut de ses dix-sept printemps Alexia est la nièce du père Dumas. Sa mère (la sœur de la femme de Dumas) était à la tête du groupe des sorcières de Corvis et fut exécutée il y a dix ans au milieu de ses congénères. Alexia a hérité des pouvoirs magiques de sa mère et est devenue une puissante ensorceleuse elle-même. Pour être franc c'est une prodige, ayant atteint le niveau 10 d'expérience à un si jeune âge. À l'heure actuelle elle abrite en elle les âmes des cinq sorcières, ce qui a augmenté ses propres capacités (surtout en ce qui concerne Witchfire).

Alexia brûle d'une haine farouche pour Oberen, elle ne veut qu'une chose : se venger. Malheureusement pour Alexia les PJ ont contrarié ses plans et à la fin de *L'ombre de l'exilé* les joueurs la pensaient même morte. Elle revient dans ce troisième tome, et en alliée, aussi improbable que cela puisse paraître. Hélas sa soif de vengeance risque de détruire Corvis....

Alexia Ciannor, ensorceleuse niveau 10 : TA M (humaine) ; pv 31 ; VD 9 ; CA 10 ; Att dague (+5, 1d4), petit pistolet (+5, 2d4) ; JS Vig +4, Réf +3, Vol +8 ; For 9, Dex 10, Con 12, Int 14, Sag 12, Cha 17 ; AL N ; Compétences et dons : Alchimie +8, Connaissance des sorts +12, Connaissances (mystères) +12, Concentration +12, Équitation +5, Langue (caspien, cygnarien), Natation +4, Renseignements +5, Scrutation +3, Sens de la nature +2, Création d'objets merveilleux, Incantation silencieuse, Incantation statique, Magie de guerre, Quintessence des sorts ; FP 10 ; Sorts par jour : 6/7/7/7/5/3 ; Sorts connus : niveau 0 - *détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, manipulation à distance, rayon de givre, réparation, son imaginaire*. Niveau 1 - *bouclier, charme-personne, couleurs dansantes, monture, projectile magique*. Niveau 2 - *cécité/surdité, déblocage,*

invisibilité, piège de Léomund. Niveau 3 - *clignotement, éclair, vol*. Niveau 4 - *métamorphose provoquée, œil de mage*. Niveau 5 - *animation des morts*. En outre, Alexia connaît de puissants sorts de nécromancie, qu'elle a créés pour certains, qu'elle a appris grâce à de vieux textes pour d'autres. Elle préfère ne pas tuer, sauf quand son adversaire mérite *vraiment* la mort.
Possessions : hormis l'épée Witchfire, quelques notes de recherche magique (dissimulées à Corvis) et un pistolet volé, Alexia ne possède pas grand-chose.

Père Pandor Dumas

Grand-prêtre de Corvis et pilier de sa communauté, le père Dumas vit dans la honte : sa propre belle-sœur fut exécutée comme sorcière une dizaine d'années plus tôt. Maintenant que sa femme est morte il est le seul à s'occuper de sa nièce, Alexia. Même s'il n'a que quarante ans ses cheveux sont gris comme l'argent et ses traits sont vieillis par les responsabilités. Il a peut être l'air vieux mais la force qui l'anime est plus solide que le meilleur acier du royaume. Tout Corvis apprécie et respecte le père Dumas, que ce soit pour ses convictions ou plus simplement ses très grandes qualités humaines. En temps normal le père Dumas ne porte ni arme ni armure. Si jamais il avait à se battre il irait chercher son *bouclier +1*, sa *masse d'armes lourde +1* et sa *clibanion +1* pour une CA totale de 20.
Père Pandor Dumas, prêtre niveau 7 : TA M (humain) ; DV 7d8+7 ; pv 39 ; VD 9 ; CA 10 ; Att *masse d'armes lourde +1* (+6, 1d8+2) ; JS Vig +6, Réf +2, Vol +8 ; For 12, Dex 11, Con 13, Int 12, Sag 16, Cha 15 ; AL LB ; Compétences et dons : Concentration +6, Connaissance des sorts +6, Connaissances (folklore local) +4, Connaissances (mystères) +4, Diplomatie +4, Langue (caspien, cygnarien), Premiers secours +7, Scrutation +3, Efficacité des sorts accrue, Emprise sur les morts-vivants (x2), Magie de guerre ; FP 7 ; Domaines de prêtre : Bien, Guérison ; Sorts mémorisés (6/5+1/4+1/3+1/1+1) : niveau 0 - *assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, réparation, soins superficiels, stimulant*. Niveau 1 - *bouclier entropique, compréhension des langages, détection du mal, protection contre le mal, regain d'assurance, sanctuaire*. Niveau 2 - *aide, consécration, discours captivant, immobilisation des personnes, zone de vérité*. Niveau 3 - *dissipation de la magie, marche sur l'onde, prière, soins importants*. Niveau 4 - *châtiment divin, restauration*
Possessions : les seules possession de marque du père Dumas sont son *bouclier +1*, sa *masse d'armes lourde +1* et sa *clibanion +1*. Il ne s'encombre guère de biens matériels.

Hlar Feldron

" Arty " est le surnom par lequel le sergent Hlar, maître artilleur, est le plus connu dans ton Corvis. C'est un compagnon loyal et l'un des meilleurs canonniers de la ville. Il a été forcé de travailler avec le nouveau régime mais se joindra volontiers aux PJ s'ils lui en donnent l'occasion. Helstrom ne sait pas que c'est un loyaliste, mais beaucoup de personnes du guet ont appris à faire profil bas en ces temps troublés.

Sergent Feldron, homme d'armes/expert niveau 3/8 : TA M (humain) ; DV 3d8+6+8d6+16 ; pv 86 ; Init +8 ; VD 9 ; CA 19 ; Att épée courte (+12/+7, 1d6+3), pistolet militaire (+13/+8, 2d8) ; JS Vig +7, Réf +7, Vol +7 ; For 16, Dex 18, Con 14, Int 14, Sag 11, Cha 10 ; AL LB ; Compétences et dons : Artisanat (canonnier) +15, Artisanat (petites armes) +13, Connaissances (armes à feu) +15, Crochetage +13, Déplacement silencieux +7, Détection +0, Discrétion +9, Équitation +10, Natation +13, Perception auditive +2, Psychologie +11 ; Maniement des armes exotiques (petites armes), Maniement des armes exotiques (canon), Science de l'initiative, Talent (Artisanat (canonnier), Connaissances (armes à feu)) ; FP 9.
Possessions : son uniforme, son pistolet militaire et ses canons adorés.

Julian Helstrom

Le capitaine Helstrom est un officier respecté du guet, et son nom est aussi bien connu dans le milieu des marchands que celui des criminels (pour des raisons différentes bien sûr). C'est un vétéran de l'armée royale, mais il a pris sa retraite en rejoignant le guet de Corvis. Le capitaine est aussi un des agents secrets du Roi Léto Raelthorne, mais personne dans la cité n'est encore au courant.
Capitaine Julian Helstrom, guerrier niveau 9 : TA M (humain) ; DV 9d10+9 ; pv 62 ; VD 6 ; CA 17 ; Att épée longue de maître (+13/+8, 1d8+4), pistolet militaire (+11/+6, 2d6) ; JS Vig +7, Réf +5, Vol +5 ; For 16, Dex 14, Con 13, Int 12, Sag 13, Cha 15 ; AL LN ; Compétences et dons : Concentration +5, Contrefaçon +6, Crochetage +4, Déplacement silencieux +2, Détection +2, Discrétion +2, Dressage +10, Escalade +5, Langue (cygnarien, khadorien), Natation +4, Perception auditive +2, Sens de la nature +6, Arme de prédilection (épée longue), Attaque en puissance, Attaque réflexe, Combat en aveugle, Esquive, Endurance, Prestige, Science du critique (épée longue), Science du désarmement, Souplesse du serpent ; FP 9.
Possessions : le capitaine Helstrom possède une épée longue de maître, celle qu'il portait lorsqu'il était officier dans l'armée. Il utilise encore son armure et son pistolet de l'armée du Cygnar. Tout son équipement est parfaitement bien entretenu. Ses aventures lui ont également rapporté l'équivalent de quelques milliers de pièces d'or en gemmes et pièces qui se trouvent répartis entre sa demeure et la Banque du Cygnar.

Harcourt Mudd

Ce soldat du guet est un des loyalistes d'Helstrom. Comme ce dernier il a réussi à garder secrète sa véritable allégeance face aux espions de l'Inquisition et a prétendu rejoindre le nouveau régime. Le lieutenant Mudd travaille principalement dans la partie nord-ouest de la ville, et a été récemment affecté à la porte nord. C'est une tâche qui lui convient parfaitement car il a horreur de descendre en ville pour assister aux ratonnades des inquisiteurs.
C'est une force de la nature, il est puissamment bâti et ses cheveux noirs corbeau se marient à la perfection avec ses yeux d'ébène. C'est un excellent combattant de rue, et sa maîtrise de l'épée et du pistolet est toute à son honneur. Malheureusement Mudd a un défaut : il est joueur et dans ce domaine il n'est pas

doué du tout. Il a accumulé de grosses dettes de jeu et ses créanciers commencent à s'impatienter. Ils n'ont pas agi pour l'instant car le rattachement de Mudd au nouveau régime leur fait peur, mais il a tout de même intérêt à trouver rapidement les 2000 pièces d'or qu'il doit. Mudd sera attentif à toute possibilité de se faire un peu d'argent mais jamais il ne trahira les loyalistes. Le lieutenant est un brave homme mais il n'est pas stupide. Il risquera sans hésiter sa vie pour aider les plans d'Helstrom (aider les PJ si nécessaire) mais il ne se sacrifiera pas sans d'excellentes raisons. S'il survit à cette aventure il peut lui aussi devenir un excellent allié pour les PJ, d'autant plus si ces derniers l'aident à régler cette histoire de dettes.

Lieutenant Mudd, guerrier niveau 6 : TA M (humain) ; DV 6d10+18 ; pv 55 ; Init +1 ; VD 9 ; CA 16 ; Att épée longue (+8/+3, 1d8+4), pistolet militaire (+7/+2, 2d8) ; JS Vig +8, Réf +3, Vol +3 ; For 15, Dex 12, Con 16, Int 12, Sag 13, Cha 12 ; AL LB ; Compétences et dons : Artisanat (petites armes) +8, Déplacement silencieux +1, Détection +1, Discrétion +1, Dressage +2, Équitation +5, Escalade +11, Fouille +4, Natation +10, Perception auditive +1, Sens de la nature +1 ; Arme de prédilection (épée longue), Arme en main, Attaque en puissance, Combat en aveugle, Combat monté, Maniement des armes exotiques (petites armes), Prestige, Spécialisation martiale (épée longue) ; FP 6.

Possessions : ses armes et armure, 6 charges pour son pistolet militaire et une fleur en pot baptisée Spenser.

Vahn Oberen

Ce puissant magicien est le réel responsable de l'exécution des sorcières de Corvis. Grâce à d'anciennes prophéties il a prévu le danger qu'elles représenteraient un jour pour lui et a fait en sorte de les éliminer en manipulant le magistrat Borloch. Il fut d'ailleurs le bourreau des sorcières, afin de récupérer une partie de leur puissance grâce à Witchfire et ses pouvoirs obscurs.

Vahn Oberen, magicien niveau 12 : TA M (humain) ; DV 12d4+24 ; pv 49 ; VD 9 ; CA 14 ; Att *dague +3* (+9/+4, 1d4+3), *dague de jet +3* (+11/+6, 1d4+3) ; JS Vig +6, Réf +6, Vol +10 ; For 11, Dex 15, Con 14, Int 18, Sag 14, Cha 13 ; AL NM ; Compétences et dons : Alchimie +8, Connaissance des sorts +13, Connaissances (folklore local) +14, Connaissances (mystères) +17, Concentration +9, Déplacement silencieux +2, Détection +2, Discrétion +7, Langue (caspien, cygnarien, molgur, orgoth), Perception auditive +3, Renseignements +16, Scrutation +18, Création d'anneaux magiques, Écriture des parchemins, Efficacité des sorts accrue, Extension de durée, Incantation silencieuse, Incantation statique, Magie de guerre, Maîtrise des sorts (*changement d'apparence, charme-personne, dissipation de la magie*), Quintessence des sorts ; FP 12 ; Sorts par jour : 4/5/5/5/4/3/2 ; Sorts connus : niveau 0 - tous. Niveau 1 - *bouclier, changement d'apparence, charme-personne, contact glacial, corde animée, décharge électrique, feuille morte, identification, image silencieuse*. Niveau 2 - *déblocage, détection de l'invisibilité, image miroir, lévitation, piège de Léomund*. Niveau 3 - *boule de feu, dissipation de la magie, lenteur, protection contre les énergies destructives, rapidité, vol*. Niveau 4 - *bouclier de feu, charme-monstre, convocation de monstres IV, invisibilité suprême, lueur d'arc-en-ciel, métamorphose, porte dimensionnelle*. Niveau 5 - *animation des morts, brume mortelle, cauchemar, domination, immobilisation de monstre, mur de fer, mur de force, mur de pierre*. Niveau 6 - *convocation de monstres VI, éclair multiple, pétrification*

Possessions : Oberen porte une *dague +3* aux origines mystérieuses. Sur son ordre, l'arme peut émettre de la lumière et sans doute possède-t-elle d'autres pouvoirs. Il a également un *anneau de protection +2*. S'il a besoin d'argent, sachez qu'il a accès à de vastes ressources. Allons, il est à la tête de l'Inquisition !

Renfrow

Renfrow est le serviteur du père Cappus. Même si rien dans son apparence ne le laisse présager il est complètement fou et dévoué à Cappus qu'il vénère comme un dieu. Renfrow n'a été maintenu en vie que grâce à l'énergie vitale que Cappus vole, malgré cela il n'est pas vraiment un être surnaturel. Il est astucieux, vicieux et cruel... Il a également développé un goût prononcé pour la chair humaine au cours des siècles (il raffole de la glande pinéale !).

Renfrow, roublard niveau 5 : TA M (humain) ; DV 5d6+5 ; pv 25 ; Init +7 ; VD 9 ; CA 15 ; Att dague (+3, 1d4 + poison), petit pistolet (+7, 2d4+1) ; AS résistance au renvoi des morts-vivants, sensibilité à la lumière, sensibilité au renvoi, vision dans le noir (portée 18 m) ; JS Vig +2, Réf +7, Vol +4 ; For 11, Dex 17, Con 13, Int 16, Sag 16, Cha 12 ; AL CM ; Compétences et dons : Acrobaties +11, Bluff +4, Contrefaçon +11, Crochetage +11, Déplacement silencieux +11, Détection +10, Discrétion +6, Équilibre +9, Équitation +5, Escalade +7, Évasion +9, Intimidation +9, Langue (caspien, cygnarien), Natation +10, Perception auditive +9, Vol à la tire +9 ; Maniement des armes exotiques (petites armes), Science de l'initiative, Talent (Natation) ; FP 5.

Sensibilité à la lumière (Ext) : Renfrow subit un malus de -2 à son initiative et à tous ses jets d'attaque lorsqu'il est en présence d'une source de lumière plus puissante qu'une torche, un sort de *lumière* par exemple.

Sensibilité au renvoi (Sur) : Renfrow est sensible au pouvoir de renvoi des morts-vivants des prêtres.

Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext) : cf. MM10.

Vision dans le noir (Ext) : au cours des siècles Renfrow s'est adapté à l'obscurité. Il n'a plus besoin de lumière pour voir.

Possessions : quand les PJ rencontrent Renfrow, il a caché le pistolet magique Dame Chance sur lui accompagné de 5 charges. La Dame Chance est une arme tristement célèbre dans les bas-fonds et les cercles de collectionneurs. Elle s'utilise comme un *petit pistolet +1* (dégâts perforants : 2d4+1, 19-20/x3), à ceci près que dans un duel, elle confère un bonus de +4 à l'initiative et de +5 aux jets d'attaque et de dégâts. Les jets de rechargement de la Dame Chance réussissent en toutes circonstances. L'arme vaut 26000 pièces d'or. Comme toutes les possessions de Renfrow, la Dame Chance vient d'une des victimes du mausolée.

Bien que l'arme ait disparu depuis longtemps, les duellistes et les férus d'armes à feu se rappellent encore de la Dame Chance. La réputation de l'arme est telle qu'elle attire les duellistes comme le miel attire les ours. Le porteur à donc tout intérêt à garder la Dame Chance cachée.

La Dame Chance nécessitant des munitions spécialement préparées pour elle, sa réapparition a donc peu de chances de rester secrète (vous trouverez des règles sur les armes à feu dans NPL63 ou sur le site www.privateerpress.com).

Renfrow possède une armure de cuir et deux dagues empoisonnées récupérées toutes deux sur une de ses victimes (jet de Vigueur DD 16 ; les effets initiaux et secondaires consistent en un affaiblissement de Force de 1d6 points chacun). Il possède assez de poison pour quatre applications de plus (valeur : 200 po par application).

Selar

Selar est quelqu'un d'important au sein du gang des Griffons (qui contrôle toute la partie est de la ville). C'est une demi-elfe mais elle déteste son héritage elfique et refuse même de l'avouer. Elle a beaucoup souffert des moqueries dans sa jeunesse, et à l'âge de dix ans elle se coupa le bout des oreilles dans l'espoir de paraitre plus humaine. Elle porte en permanence un foulard ou un chapeau pour cacher cette mutilation. Elle ressemble à une humaine mais sa vraie nature est un secret de polichinelle dans les bas-fonds. Personne n'en parle car Selar a mauvais caractère et déteste parler de son passé.

Selar et Malek Rougetombeau " Le Fou " ne s'entendent pas très bien. Elle est calme et méthodique alors que Malek est plutôt tête brûlée. Elle craint que le comportement de Malek et de ceux de son genre ne finisse par conduire à une nouvelle guerre des gangs. Elle n'agira pas ouvertement contre lui mais si elle a la possibilité de lui faire une crasse discrètement ou de se débarrasser de lui sans se salir les mains elle n'hésitera pas une seule seconde. Elle essayera aussi de briser le carcan de fer que Raelthorne a imposé à la ville si cela ne la met pas en danger. Tous ces fous d'inquisiteurs sont mauvais pour les affaires, ne cesse-t-elle de répéter.

Selar, roublarde niveau 11 : TA M (demi-elfe) ; DV 11d6+44 ; pv 82 ; Init +4 ; VD 9 ; CA 19 ; Att *rapière +1* (+10/+5, 1d6+2), petit pistolet (+12/+7, 2d4) ; JS Vig +4, Réf +13, Vol +5 ; For 12, Dex 18, Con 18, Int 14, Sag 14, Cha 10 ; AL CN ; Compétences et dons : Artisanat (fabrication d'armes) +8, Artisanat (petites armes) +10, Crochetage +17, Déplacement silencieux +14, Détection +9, Diplomatie +8, Discrétion +14, Équilibre +9, Escalade +15, Estimation +12, Fouille +6, Langue (cygnarien, shyr), Maîtrise des cordes +17, Natation +2, Perception auditive +16, Sens de l'orientation +3, Utilisation d'objets magiques +11, Vol à la tire +18 ; Esquive, Expertise du combat, Maniement des armes exotiques (petites armes), Réflexes surhumains ; FP 11.

Possessions : *armure de cuir +3*, *rapière +1*, petit pistolet et 10 charges. L'arme et l'armure appartenaient jadis à un noble cygnarien qui a dû les sacrifier pour régler ses dettes de jeu avec Selar. Cette dernière a recouvert le cygne du Cygnar de l'armure avec un morceau de tissu écarlate (la couleur du gang des Griffons). Selar possède 10000 pièces d'or d'équipement varié planqué un peu partout dans la cité. Elle a aussi 2500 pièces d'or à la banque.

Seth

Seth était un caravanier qui assurait la liaison entre Corvis et Fort Falk mais tout ceci pris fin le jour où des maraudeurs porcins descendirent des pics de l'Échine du dragon et attaquèrent son convoi. Ces monstres massacrèrent tout le monde, y compris sa femme et sa fille, alors qu'il parvint à s'enfuire dans les montagnes. Cela fait maintenant vingt ans qu'il erre seul dans la nature, dans des endroits si sauvages que même les porcins n'osent s'y aventurer. Seth prend même un malin plaisir à tendre des embuscades à ceux qui ont détruit sa famille dès qu'il en a l'opportunité. Bien sûr sa santé mentale n'est pas des plus rassurantes.

Seth, guerrier niveau 9 : TA M (humain) ; DV 9d10+9 ; pv 56 ; Init +6 ; VD 9 ; CA 16 ; Att épée courte (+10/+5, 1d6+1), dague (+10/+5, 1d4+1), fusil militaire (+11/+6, 2d8), dague de jet (+11/+6, 1d4+1) ; JS Vig +7, Réf +5, Vol +4 ; For 13, Dex 14, Con 13, Int 9, Sag 13, Cha 8 ; AL NB ; Compétences et dons : Alchimie +1, Artisanat (petites armes) +4, Déplacement silencieux +2, Détection +3, Discrétion +2, Équitation +14, Langue (cygnarien), Perception auditive +3, Sens de la nature +1 ; Arme en main, Combat en aveugle, Combat monté, Esquive, Maniement des armes exotiques (petites armes), Piétinement, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Tir monté, Vigilance ; FP 9.

Possessions : fusil militaire, 10 charges, armure de cuir et de fourrure (équivalente à une armure d'écailles), épée courte, 2 dagues. Le fusil de Seth a une lunette qui réduit de 1 le malus de facteur de portée.

Tully

Le vieux Tully est une des figures emblématiques du gang des Griffons. Il fait à la fois office de receleur, de prêteur sur gages et de marchand d'armes. Il est prêt à traiter avec tout le monde et ne fait pas de ségrégations. Il est par contre très attentif à ses obligations vis-à-vis des Griffons et ne les trahira jamais.

Tully, expert niveau 8 : TA M (humain) ; DV 8d6-8 ; pv 26 ; Init +2 ; VD 9 ; CA 12 ; Att couteau (+4/-1, 1d2-2), petit pistolet (+8/+3, 2d4) ; JS Vig +1, Réf +4, Vol +6 ; For 7, Dex 15, Con 9, Int 15, Sag 11, Cha 12 ; AL LN ; Compétences et dons : Artisanat (joaillerie) +12, Artisanat (petites armes) +4, Bluff +1, Connaissances (folklore local) +12, Déplacement silencieux +7, Désamorçage/sabotage +4, Détection +5, Diplomatie +3, Discrétion +4, Équitation +6, Estimation +15, Fouille +13, Langue (cygnarien, rhulic), Natation +2, Perception auditive +6, Sens de l'orientation +9, Utilisation d'objets magiques +3 ; Maniement des armes exotiques (petites armes), Talent (Artisanat (joaillerie), Diplomatie, Estimation) ; FP 7.

Possessions : le magasin de Tully contient pour 10000 pièces d'or de matériel qui appartient aux Griffons. Tully possède un petit pistolet, mais il ne l'a pas dégainé depuis des années. Il a aussi un

couteau dans une de ses bottes, mais il ne l'utilise que pour éplucher les pommes et couper les pattes des cafards.

Gunner Wadock

Gunner Wadock est un des caravaniers réguliers qui empruntent la route Corvis-Fellig. C'est un petit homme nerveux qui frappe souvent ses hommes avec son large chapeau. Gunner a été l'employeur des PJ s'ils ont joué l'introduction *La nuit la plus longue*.

Gunner Wadock, guerrier niveau 3 : TA M (humain) ; DV 3d10+3 ; pv 28 ; Init +0 ; VD 9 ; CA 13 ; Att épée longue (+4, 1d8+1) ; JS Vig +4, Réf +2, Vol +2 ; For 13, Dex 12, Con 13, Int 12, Sag 13, Cha 15 ; AL LN ; Compétences et dons : Bluff +4, Connaissances (folklore local) +4, Dressage +4, Équitation +3, Estimation +4, Langue (cygnarien, khadorien), Natation +2, Renseignements +3 ; Attaque réflexe, Combat en aveugle, Endurance, Expertise du combat, Robustesse ; FP 3.

Possessions : épée longue, armure de cuir.

Megan Wadock

Megan Wadock est la fille de Jarl et Inga Wadock, donc la nièce de Gunner et Rorgun. Elle a rejoint le guet de Corvis contre la volonté de sa famille, pour essayer de se montrer digne de son père et de marcher dans ses pas. Il a servi le guet pendant de longues années et c'est son épée qui est maintenant au côté de Megan. Sa vaillance ne l'a pas protégé contre la lame de Gertens et il a péri.

Megan Wadock, guerrière niveau 3 : TA M (humain) ; DV 3d10+3 ; pv 22 ; Init +4 ; VD 9 ; CA 15 ; Att matraque (+0, 1d6+1), gourdin (+4, 1d6+1), épée longue de maître (+5, 1d8+1) ; JS Vig +4, Réf +1, Vol +1 ; For 13, Dex 11, Con 13, Int 15, Sag 10, Cha 11 ; AL LN ; Compétences et dons : Connaissances (droit) +8, Dressage +6, Équitation +6, Escalade +7, Intimidation +2, Langue (cygnarien), Premiers secours +0, Renseignements +1 ; Arme en main, Attaque réflexe, Endurance, Science de l'initiative, Science du désarmement ; FP 3.

Possessions : chemise de mailles, rondache, matraque, gourdin, épée longue de maître.

Rorgun Wadock

Le grand frère de Gunner, Rorgun, est un ours ; il en a du moins le caractère. Haut de taille et d'esprit il est l'aîné dans tous les sens du terme et protège son frère du mieux qu'il le peut. Il a passé plus de temps que lui sur les routes du royaume et n'hésite pas à le lui répéter à longueur de temps. Il porte en permanence son épée longue et son fidèle pistolet, sa hache n'étant jamais bien loin non plus.

Rorgun Wadock, guerrier niveau 4 : TA M (humain) ; DV 4d10+8 ; pv 36 ; Init +6 ; VD 9 ; CA 14 ; Att épée longue (+8, 1d8+3), hache d'armes (+8, 1d8+3), petit pistolet (+7, 2d4) ; JS Vig +6, Réf +3, Vol +1 ; For 17, Dex 15, Con 15, Int 11, Sag 10, Cha 12 ; AL CN ; Compétences et dons : Artisanat (machines à vapeur) +8, Artisanat (petites armes) +3, Connaissances (folklore local) +2, Déplacement silencieux +2, Discrétion +2, Équitation +6, Langue (cygnarien), Natation +7 ; Arme de prédilection (épée longue, hache d'armes, petites armes), Combat en aveugle, Maniement des armes exotiques (petites armes), Science de l'initiative ; FP 4.

Possessions : épée longue, hache d'armes, petit pistolet, 12 charges, armure de cuir.



Appendice C : Marchandises & effets du capitaine Kurgan

La mercerie qui appartient à Phineas Kurgan est remplie à ras bord de camelote ou de biens d'occasion. La plupart de ces marchandises sont simplement des vieilleries, mais Kurgan a quand même quelques objets utiles en stock. Certains des plus intéressants sont listés ci-dessous avec leur prix, leur description et les commentaires de Kurgan au sujet de l'objet. Le MJ peut y ajouter des marchandises au hasard tirées de la liste d'équipement du *Manuel des Joueurs*, des armures et mais aucune arme.

Anneau serpent (125 po) : cette anneau en or a la forme d'un serpent, la bouche vers le haut et la mâchoire ouverte. La bouche contient quatre petites améthystes. Appuyer sur la pierre de droite fait sortir une aiguille de 8 millimètres au milieu des gemmes et la pointe de l'aiguille peut-être enduite du poison choisi par le porteur. " C'truc est malsain. Je me refuse presque à le vendre, si l'bon père s'aperçoit que j'ai des trucs de c'genre dans ma boutique, il va m'passer un d'ces sermons... J't'l'vends, mais c'est mieux de pas raconter où tu l'as eu. D'abord, c'est l'seul que j'aie. "

Bâton évanouissant (9 po) : fonctionne comme une matraque, facile à cacher. Peut être reconnu comme une arme par ceux qui en connaissent l'existence. " Parfait pour garder les têtes de mules dans les rangs. Ça fonctionne tout comme c'te manche de pioche, mais c'est plus solide... ça marche aussi sur les matelots. "

Baume de soins (75 po) : fonctionne comme un sort de *soins légers* (MJ261) mais chaque pot d'onguent permet de faire 3 applications. Collant quand il est appliqué, le baume a tout de suite un effet calmant et agit quand il sèche, ce qui le rend moins rapide qu'une potion (1d4 rounds). Kurgan a 3 pots en stock. " L'vieux Ick m'ramène ces trucs de temps en temps. Je récupère ses rebuts... ha non, attendez, ceux-là sont encore bons, pardon, juste un peu moins costauds que les onguents préférés de Ick.

J'ai vendu tout un tas de ces trucs, mais les gars des quais reviennent toujours en demander. En fait, ce sont surtout les bagarreurs sur les rings qui les utilisent et les gars d'c'te trempe. "

Baume d'isolation (300 po) : fonctionne comme le sort *protection contre les énergies destructrices (électricité)* (cf. MJ250). Il a deux boîtes de cette chose grasse et irritante. " Ichabod, mon pote alchimiste, a récupéré ces trucs dans l'surplus d'un vieux colporteur qui pouvait pas se payer un envoi. Il les a testés et y'dit que ça évite d'se r'trouver grillé par un éclair ou les trucs du genre. J'en ai déjà vendu que'ques'uns à des amis pendant la saison des éclairs. Ce truc colle et pue comme du vieux goudron, mais sur eux, ça fait pas grande différence ! "

Boucles d'oreilles de feu (50 po) : les deux produits chimiques réunis provoquent une réaction d'embrasement. Les créatures dans un rayon de 1,5 mètre doivent réussir un jet de Réflexes DD 15 ou être éblouis (malus de -1 à tous les jets d'attaque) et sourds pendant un round. Ils seront aussi brûlés à hauteur d'1d4 points de dégâts. " Je range ces satanées boucles chacune d'un côté de la boutique ! L'un des anneaux de verre contient c'que mon pote Ichabod appelle un ' agent ' l'autre un ' réactif ', peu importe c'que ça peut bien vouloir dire. En tout cas, l'Vieux Ick, qu'est un sacré alchimiste, dit que si t'assembles les deux, ça fait un feu d'artifice du tonnerre. "

Couteau escamotable (2 po) : fonctionne comme une dague, facile à dissimuler. Contient deux lames escamotables. Ceux qui sont faciles à berner n'y reconnaîtront pas une arme. " J'ai entendu dire qu'les gars du Star les appellent les ' couteaux de poche ', mais j'en sais guère plus. Sans doute qu'vous pouvez les garder dans vos poches, sans s'perforer les entrailles... "

Échelle escamotable avec étui en cuir (7 po) : une échelle de 2 mètres de long qui se replie pour n'occuper qu'un espace très restreint (cube de 30 x 15 x 15 cm). " C'est la taille d'un bon bout de frometon et c'est fourni avec son étui en cuir ! L'échelle escamotable est in-dis-pen-sable. Enfin c'est ce que m'a dit le gars qui me l'a vendue. "

Gants de cuir renforcés en acier (6 po) : permettent aux attaques à mains nues d'infliger des dégâts normaux. Ils procurent à leur porteur un bonus de résistance de +2 contre la chaleur et les flammes, sur les mains seulement. " Pas aussi costaud qu'un gantelet, mais ces p'tites merveilles sont faites d'une matière qui résiste bien à la chaleur. C'que c'est ? Pas la moindre idée... "

Jumelles (20 po) : le champ de vision est doublé quand les jumelles sont utilisées. " Tout comme une longue-vue escamotable en fait. Prenez ces morceaux de verre là, mettez-les dans les encoches à l'autre bout là, et hop, vous repérez les trolls à distance !"

Lame à ressort (3 po) : fonctionne comme une dague, facile à dissimuler. Ceux qui sont faciles à berner ne reconnaîtront pas une arme. " C't'une lame incroyable ! Vous appuyez sur'l'bouton là, et hop, lame instantanée ! Y'a un ressort là-dedans qui fait sortir la lame comme ça. Malin ! "

Lanterne sourde spéciale (15 po) : portée double des lanternes sourdes normales quand la loupe grossissante est en place. " On en voit plus beaucoup des comme ça d'nos jours. Voyez c'te loupe hein ? La faites glisser sur le verre là où la lumière est projetée et ça vous double la portée. "

Lunettes (3 po) : protègent des effets aveuglants du sort de *poussière scintillante*. " Encore un truc à la mode. J'vois des tonnes de jeunes qui flambent dans les rues avec des lunettes de sport. Et bah, ça fait marcher les affaires ! Elles résistent à la casse, j'le jure ! "

Onguent des lames (40 po) : cet onguent semble contenir de petites particules d'acier. Quand il est appliqué sur la lame d'une arme, il en affine le tranchant. L'arme bénéficie d'un bonus de +1 à 1d4 jets de dégâts. Le pot contient de quoi faire 3 applications. Il a deux pots en stocks. " Mettez c't'onguent sur vot'lame et elle sera plus aiguisée. Ces p'tits bouts d'acier font comme des dents de scie, voyez ? Ça s'en va au bout d'un moment, mais avant qu'ça parte, tout c'que tu coupes saigne deux fois plus... "

Pardessus (20 po) : +1 en CA, peut-être porté sur une armure légère. " V'là la dernière manie à la mode. Y'a plein de c'tes gars désagréables qui les portent, et après eux on trouve c'tes sales voyous qui s'amusent à faire les méchants. Enfin voilà, c't'un manteau de voyou quoi. "

Pelle escamotable (8 po) : " Tout comme la scie, mais elle se rentre à l'intérieur. La poignée peut être dévissée puis rentrée, un peu comme quand on empile les coupes à la cathédrale. Enfin, hé, hein, c'est ce que j'ai entendu dire. "

Poudre d'Vertige (50 po) : les victimes qui ratent leur jet de Vigueur DD 18 souffrent de sévères vertiges pendant 1d4 tours. Si elles ont raté leur jet de sauvegarde et tentent malgré tout une action, elles doivent réussir un jet de Dextérité DD 18 sous peine de bénéficier d'un malus de –4 à ladite action. Il a 6 fioles de cette poudre alchimique en stock, chacune valable pour une utilisation. " Une bouffée d'c'te poudre et j't'en parle même pas ! "

Ressort d'enfant (2 po) : " Tout comme le ressort de c'te lame à ressort, mais un peu plus gros et pas vraiment enroulé aussi serré. Mettez-le en haut des marches et regardez-le descendre jusqu'tout en bas. Ça amuse les foules pour des heures, et c'te grand nigaud dans vot'groupe va adorer aussi. "

Scie escamotable (8 po) : " Bien pratique ce truc, y'a qu'à défaire le petit crochet là, et l'accrocher ici et hop, vous avez une bonne scie pour un gaillard. "

Stylet (3 po) : fonctionne comme une dague coup-de-poing. " J'ai entendu dire que ça s'appelle un stylet, mais moi, j'l'appelle un coupe-papier... enfin c'est pour ça que j'l'utilise... "



Appendice D : Langues



Les langues des Royaumes d'Acier sont détaillées ci-après. Davantage d'informations, y compris les règles complètes pour les dialectes, seront disponibles dans le supplément à paraître consacré aux Royaumes d'Acier.

Cygnarien [Statut : vivante – Alphabet : caspien]

Parlée par : humains de Cygnar, langue marchande des Royaumes d'Acier.

Dialectes : marécageux (3) : hommes des rivières et des marécages. Imérien (1) : langue officielle du Protectorat de Menoth. Argot de Cinq (3) : ville des Cinq Doigts et des groupes des bas-fonds. Langue de Scharde (4) : îles de Scharde, Cryx.

Khadorien [Statut : vivante – Alphabet : khardic]

Parlée par : humains de Khador.

Dialectes : Menh-Khador (2) : tribus barbares adorant Menoth.

Llaelien [Statut : vivante – Alphabet : caspien]

Parlée par : les humains de Llael.

Dialectes : pas de dialecte courant.

Molgur [Statut : vivante – Alphabet : molgur]

Parlée par : les humains des tribus barbares d'alignement chaotique, les trolls, les ogres et les gobbers.

Dialectes : Molgur-Trul (2) : trolls. Molgur-Og (3) : ogres. Gobberish (4) : gobbers.

Ordic [Statut : vivante – Alphabet : caspien]

Parlée par : humains d'Ord.

Dialectes : pas de dialecte courant.

Rhulic [Statut : vivante – Alphabet : rhulic & rhul-runique]

Parlée par : nains de Rhul.

Dialectes : " Rhulic des mineurs " (1) : mineurs nains dans d'autres royaumes.

Remarques : complexe : pour parler et écrire cette langue, il faut dépenser deux points de compétence.

Shyr [Statut : vivante – Alphabet : shyric]

Parlée par : elfes de Ios.

Dialectes : pas de dialecte courant.

Remarques : complexe : pour parler et écrire cette langue, il faut dépenser deux points de compétence.

Aeric [Statut : obscur – Alphabet : aeric]

Parlée par : tribus elfes du nord.

Dialectes : pas de dialecte courant.

Caspien [Statut : morte – Alphabet : caspien]

Parlée par : érudits, prêtres et moines de Morrow, magiciens.

Dialectes : pas de dialecte courant.

Remarques : de nombreux documents anciens sont écrits en caspien et les érudits doivent maîtriser cette langue. Certains termes scientifiques du royaume puisent leurs racines dans cette langue.

Dol-Rhul [Statut : morte – Alphabet : rhulic & rhul-runique]

Parlée par : érudits nains, juges.

Dialectes : pas de dialecte courant.

Remarques : racine du rhulic.

Khard [Statut : morte – Alphabet : khardic]

Parlée par : érudits de Khador et prêtres de Menoth.

Dialectes : pas de dialecte courant.

Remarques : racine du khadorien.

Orgoth [Statut : obscure / morte – Alphabet : orgoth]

Parlée par : érudits d'Orgoth.

Dialectes : pas de dialecte courant.

Remarques : sans doute une langue vivante en terres Orgoth, où qu'elles se trouvent...

Skorne [Statut : obscure – Alphabet : skorne]

Parlée par : skornes des Marches d'Héliotrope.

Dialectes : inconnus.

Remarques : inconnue des étrangers.

Telgesh [Statut : obscure – Alphabet : glyphes Tekgesh]

Parlée par : prêtres de Thamar.

Dialectes : aucun.

Remarques : langue sainte construire, vocabulaire limité.

Notes sur les langues

Statut : les langues " vivantes " sont couramment parlées et largement utilisée. Les langues " obscures " sont couramment parlées, mais par un petit groupe. Les langues " mortes " ne sont plus parlées, mais sont apprises par les érudits ou le clergé pour étudier d'anciens documents.

Difficulté du dialecte : les dialectes ont des difficultés qui vont de +1 à +4. La notation a deux objectifs. D'abord indiquer le malus maximum au DD que la personne qui cherche à comprendre la langue qui ne lui est pas familière peut subir. Ensuite, elle indique le temps qu'il faut pour se familiariser avec le dialecte : il faut une semaine d'exposition à la langue pour chaque +1 de la notation. Pendant la phase d'apprentissage, le malus maximum au DD diminue de 1 par semaine. Quand il arrive à zéro, le personnage a maitrisé le dialecte.

Utilisée pour les documents sacrés et les cérémonies, pas pour la communication de tous les jours !

Tkra {Statut : obscure – Alphabet : tkra}

Parlée par : le seigneur Toruk et l'élite des serviteurs de Cryx.
Dialectes : aucun.
Remarques : langue secrète du roi-dragon.



Appendice E : Witchfire



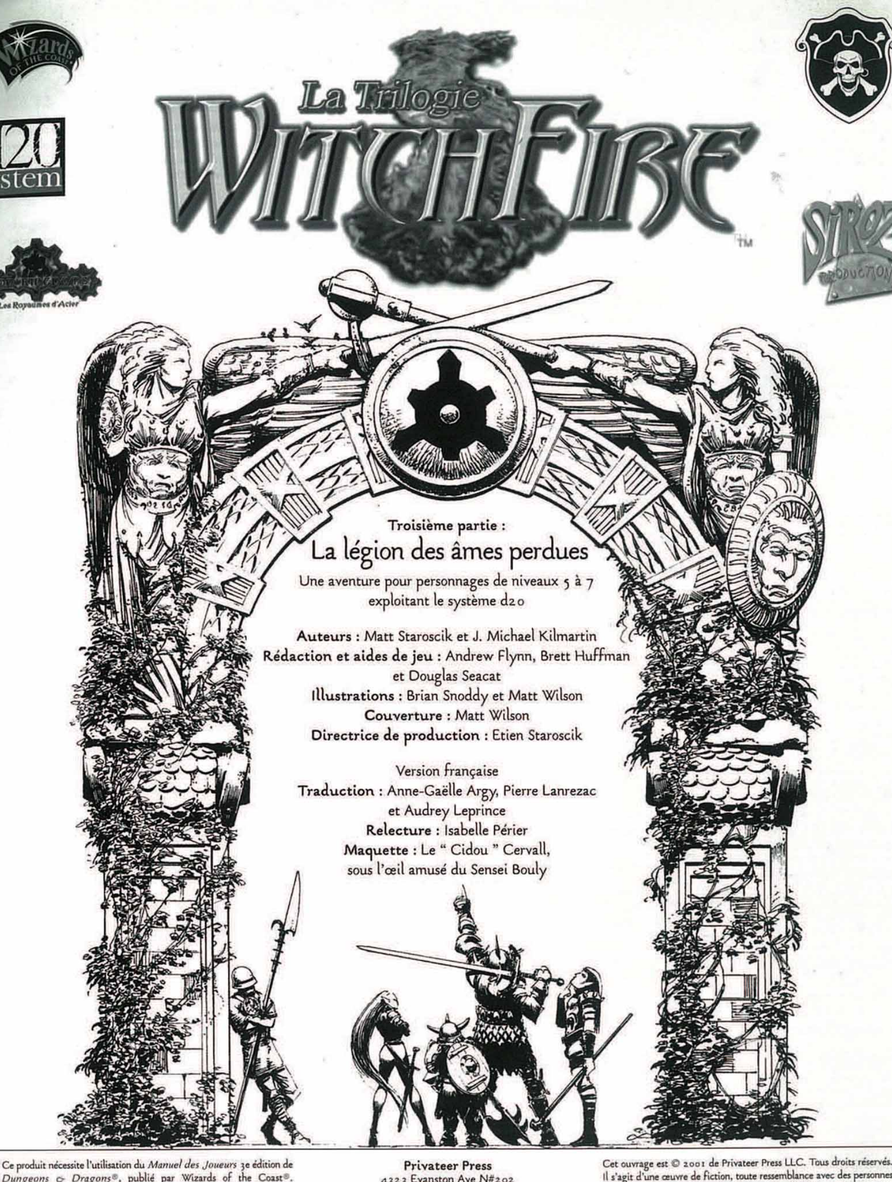
Witchfire est un artefact particulièrement puissant. C'est une arme conçue contre les lanceurs de sorts et capable de réanimer les morts. Mais elle est également dangereuse. En effet, les personnages de bas niveau qui la manipulent prennent le risque de se blesser. Trop précieuse pour qu'on s'en débarrasse et trop dangereuse pour que l'on s'en serve, les quatre kilos de Witchfire sont un véritable fardeau.



- Witchfire est une *épée à deux mains +2, +5 contre les lanceurs de sorts* (magie profane et divine).
- En cas de *détection du mal*, la lame irradie une aura écrasante.
- Tout personnage de niveau 1 à 9 qui manie l'épée perd 4 niveaux. Si le personnage est d'alignement bon, il perd 2 niveaux supplémentaires. Cette perte n'est aucunement permanente mais effective tant que l'on tient l'épée. Cet inconvénient ne peut être surmonté, pas même par une *restauration*.
- Si un lanceur de sorts de niveau 1 à 9 touche l'épée, il perd 20 XP par round. Si le PJ réussit un jet de Volonté DD 14, il réalisera que quelque chose ne tourne pas rond et se sentira obligé de lâcher Witchfire. Si un PJ perd 100 XP, il perd temporairement 1 point de Force (pas de jet de sauvegarde) et doit réussir un jet de Vigueur DD 16 pour rester conscient. Les XP perdus le sont pour de bon.
- Quand Witchfire terrasse un lanceur de sorts, l'âme de la victime est prise au piège par l'épée, sans jet de sauvegarde possible. Les âmes ainsi capturées peuvent être extraites par des techniques magiques avancées. Mais les âmes peuvent également être détruites par un rituel de purification, que seul Vahn Oberen connaît. L'épée peut renfermer un nombre illimité d'âmes.
- Si un lanceur de sorts se sert de l'épée pour tuer un autre lanceur de sort, il gagne 2% des XP de sa victime. Sous certaines conditions, comme l'exécution orchestrée par une nuit de pleine lune il y a dix ans de cela, le porteur peut absorber jusqu'à 50% des XP de sa victime. Nul ne saurait gagner plus de 35 000 XP par an grâce à l'épée.
- L'épée est un puissant générateur d'énergie nécromantique. À moins qu'on ne la recouvre de 2,5 centimètres de métal ou de 15 centimètres de pierre, elle réanime tous les êtres vivants décédés alentour.
- Plus le niveau du porteur est élevé, plus grand est ce pouvoir - des ossements plus anciens seront réanimés et la portée sera plus vaste. Ceci dit, quand nul ne se sert de l'épée, les effets de ce pouvoir se font toujours sentir, quoiqu'à un degré moindre. Toute chose animée par l'épée a les mêmes caractéristiques que les esclaves décrits dans NPL57.
- Les morts-vivants animés par l'épée sont sous le contrôle du porteur. Si nul ne brandit l'épée, les morts-vivants convergeront lentement vers Witchfire, attaquant quiconque se dresse en travers de leur chemin. Le porteur de l'épée prend également le contrôle (pas de jet de sauvegarde) de tout mort-vivant de 4 DV ou moins se trouvant dans la zone d'effet de l'arme. Ces morts-vivants se dirigeront également vers l'épée.
- Le rayon de réanimation des morts de Witchfire est de 45 mètres quand nul ne tient l'épée. Si un lanceur de sorts de niveau 10 la tient, le rayon est de 90 mètres. Au niveau 15, il passe à 180 mètres. Au niveau 20, il est de 360 mètres. Et au-delà du niveau 20, les choses deviennent vraiment vilaines. Le porteur de l'épée contrôle tous les morts-vivants que l'épée réanime.
- Witchfire confère à son porteur le domaine de la Mort comme s'il était un prêtre de niveau 20.
- Witchfire peut être détruite au cours d'un rituel de 2 minutes effectué par un lanceur de sorts de magie profane de niveau 10 connaissant la technique appropriée (cf. *Le Big Bang*, page 83).
- Le porteur de la lame s'accorde avec elle après une semaine et peut sentir sa présence dans les 800 mètres environnants, sans se soucier des obstacles de pierre ou de métal.
- Enfin, Witchfire est indécelable par n'importe quel moyen de magie divinatoire.







La Trilogie WitchFire™

Troisième partie :

La légion des âmes perdues

Une aventure pour personnages de niveaux 5 à 7
exploitant le système d20

Auteurs : Matt Staroscik et J. Michael Kilmartin
Rédaction et aides de jeu : Andrew Flynn, Brett Huffman et Douglas Seacat
Illustrations : Brian Snoddy et Matt Wilson
Couverture : Matt Wilson
Directrice de production : Etien Staroscik

Version française
Traduction : Anne-Gaëlle Argy, Pierre Lanrezac et Audrey Leprince
Relecture : Isabelle Périer
Maquette : Le “ Cidou ” Cervall, sous l'œil amusé du Sensei Bouly

Privateer Press
4323 Evanston Ave N#202
Seattle WA 98103
Tél. : (206) 545-2943
Fax : (206) 770-7373
http://privateerpress.com
frontdesk@privateerpress.com

IRON KINGDOMS*

*Les Royaumes d'Acier™

L'enfer s'abat sur la cité des fantômes.

Alors que Raelthorne l'Ancien resserre sa prise sur Corvis à l'aide de ses inquiétantes armées étrangères skornes, nos héros saisissent la dernière chance pour l'empêcher de mener à bien son terrible plan. L'espoir réside dans une lame maudite, une ancienne légende et une jeune fille psychotique qui ne sait jamais s'arrêter à temps.
Voici les tous derniers moments. Voici le jour des jours. Préparez-vous…

Retrouvez les Royaumes d'Acier dans le troisième tome de cette série primée du système d20. Partez à la découverte d'un monde fantastique et technologique dans lequel les braises de complots anciens attisent le feu auquel sont forgés les héros.

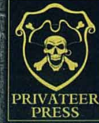
La légion des âmes perdues conclut la trilogie Witchfire et conduit les Royaumes d'Acier vers leur rendez-vous avec le destin. Aide de jeu et scénario d'aventure, *La légion des âmes perdues* vous fournit de quoi vivre des semaines de campagne, avec notamment de nouveaux monstres, des créations magiques et des personnages mystérieux.

Ne pas avoir joué les tomes 1 et 2 de la trilogie ne pose aucun problème. L'aventure peut être transposée dans n'importe quelle campagne fantastique du système d20.

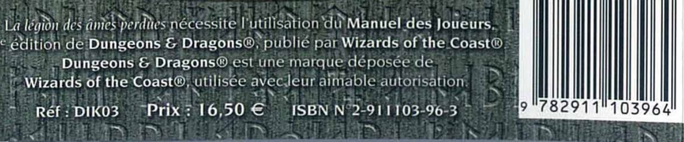
Une aventure pour des personnages de niveaux 5 à 7.

Rendez-vous sur nos sites web :
www.asmodee.com
www.privateerpress.com
www.ironkingdoms.com





SIROZ PRODUCTIONS



Réf : DIK03 Prix : 16,50 € ISBN N 2-911103-96-3

9 782911 103964